
PS 完全攻略 12
STREET FIGHTER EX plus α
最終攻略本
23個主角徹
底解析！
對戰
／CPU電腦
／行家模式
完全攻略！
●金手指密碼
★1P、2P生命
力、憤怒全滿
★練習模式得分數
最高
★練習模式中全23
人皆達到
最高RANK
(16/16)及出現
快打旋風2代
BONUS MODE
模式
快打旋風EX
系統解說、各人物應用戰法、破解防禦法
用法、技表、秘技…等詳盡揭載
全＊彩＊印＊刷
特價260元


「復活邪神」魅力
風情無法擋
＊內附金手指密碼
§金錢無限
§武器、道具、防具數量無限
§全人物改變HP.LP.JP.WP不減
§全人物皆可變更生命力、攻擊力等狀態
§全技、術、道具詳盡一覽表，可自由選擇欲裝備物品
§各人物可以擁有任何技與術
＊完整資料篇
【特別企劃】
「復活邪神」系列進化論
緊急發售中！
特價
220元
SaGa Frontier
復活邪神4
OFFICIAL PLAYER'S GUIDE
Play Station
復活邪神4
特價 220元
SaGa Frontier
サガ フロンティア
超級強卡 次世代搶先發行
電玩贏家 決不容錯過
次世代完美發行 次世代出品 大家有信心



■特別附加行家模式、及各連續技一覽表、再難的連續技皆能明瞭且成功的使出、還有遇到困難時該如何應付的教學哦！

STREET FIGHTER EX plus α

■對戰攻略篇、基本戰法當然在其中、破解防禦的活用法、可應用戰法、內容豐富、知識充足一切的一切盡在此書中。



全＊彩＊印＊刷

特價260元

※本書所刊登圖片、商標版權所屬公司所有。

次世代
發行
兄弟/書森
監製

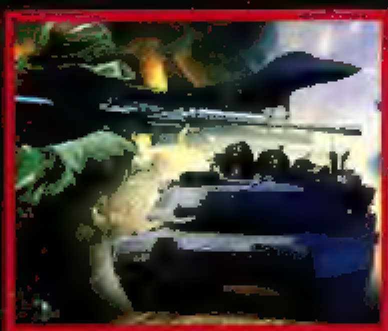
特價
220 元

電玩高手接招

今夏熱潮

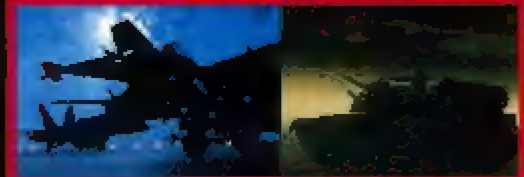
大戰略 -STRONG STYLE-

全省熱烈發售中！只要
次世代、其餘免談！





ss 大戰略鐵甲雄兵
內容豐富包括：
遊系介紹、兵器圖鑑、兵器的使用方法及行動內容流程解說及戰鬥技巧教授。
單體戰術及單體地圖 16 面。
世界地圖攻略 4 國、9 區、12 面地圖詳解及編輯地圖。



事件資料表
各國武器裝備資料圖鑑
軍團長資料一覽表
四項祕技大公開

次世代完美發行、次世代出品、大家有信心！


最終攻略讀本
STREET FIGHTER EX plus α
史上最強!!



CONTENTS

系統 **SYSTEM** …………………… 3

BATTLE SYSTEM 戰鬥系統 ………………… 4

GAME MODE 遊戲模式 ……………………… 10

人物	基本資料	行家模式	VS模式
隆	16	20	32
櫻	24	28	30
達魯西	32	36	38
肯	40	44	46
春麗	48	52	54
蓋爾	56	60	62
桑基爾夫	64	68	70
北斗	72	76	78
C. 傑克	80	84	86
D. 黑崖	88	92	94
普露娜	96	100	102
史考羅馬	104	108	110
凱利	112	116	118
亞倫（史那達）	120	·124	126
唐朗	128	132	134
布蕾亞	136	140	142
憂鬼	144	148	150
貝嘉	152	156	158
卡魯達	160	164	166
喚起殺機的隆	168	–	172
被解開血之封印的北斗	176	–	177
賽克洛依特β	178	–	182
賽克洛依特γ	184	–	188

攻略 CPU 對戰攻略 ………………… 190

附錄 秘技的詛咒 1 ………………… 202

秘技的詛咒 2 ………………… 203

秘技的詛咒 3 ………………… 204



STREET FIGHTER EX plus α

系統解說

說到計策，實在是不擅長的呀！



遊戲系統基礎解析

GAME SYSTEM

首先，爲了要能好好地享受這個遊戲，在此，讓我們來學習有關「 EX PLUS α 」的基本系統吧！

控制手把的使用方法

L1 、L2 鍵：不使用

R1 鍵：重拳擊
R2 鍵：重踢

選擇鍵
取消



開始鍵
決定

□鍵：輕拳擊
△鍵：中拳擊
×鍵：輕踢
○鍵：中踢

↑：垂直跳躍
↗：前方斜跳躍
→：前進步行
↘：蹲身
↓：蹲身
↙：蹲身防禦
←：後退／站立防禦
↖：後方斜跳躍

使用大搖桿時

使用市面販賣的大搖捍來玩時，將輕、中、重鍵設定爲橫一列，按鍵排列同大型電玩一樣。利用環境選擇設定的

攻擊及防禦

●防禦是基本。鞏固防守後轉為攻擊！

對戰格鬥遊戲的最基本就是防禦。如果對於敵人的攻擊能夠完全防禦的話，就不會輸了。在防禦上，有站立防禦及蹲身防禦，根據攻擊防禦的方向會有不同。防禦只有在地面上可行，在空中的攻擊不能夠防禦。

—攻擊—



↑相互使出攻擊的是格鬥技，就算不能防禦也可進行。

—防禦—



↑首先，有必要學習防禦的基礎。但是光只是防禦還無法獲勝。

站立防禦　可防禦攻擊 上／中段攻擊

對於敵人的攻擊，將十字鍵一往後，就是站立防禦。站立防禦可防避上，中段攻擊及跳躍攻擊。



➡跳躍攻擊（除了一部份的必殺技）是站立攻擊。

蹲身防禦　可防禦攻擊 上／下段攻擊

將十字鍵往後左方時，是蹲身防禦。蹲身防禦能防避下段攻擊。



←掃腿等下段攻擊，可用蹲身來防避。



➡蹲身防禦也可回避上段攻擊。

●但，如不採取攻擊的話，無法得勝。

如果防禦的基礎沒問題，接下來就是攻擊了。組合十字鍵和6個攻擊鍵，就會有各式各樣的技法（＊技法表自P16起）。只要按鍵就有的基本技，和搖桿組合的特殊技，用特殊指令輸入的必殺技及超級連續技等。



←另外，也有將對手一面抓，一面摔的技法。



➡除了以站立狀態出擊之外，還有在空中出擊的技法。

●各種攻擊

上段攻擊



自站立狀態而來的基本技及多數的必殺技、特殊技，會變成上段攻擊。上段攻擊可用站立防禦來迴避，但若是蹲身狀態的話，即使不防禦，也能使其揮棒落空。



↑應付上段攻擊，蹲身是最容易的。

下段攻擊



自蹲身狀態而來的基本技及一部分的必殺技會變成下段攻擊。下段攻擊只能用蹲身防禦來迴避。戰鬥的基礎是用不好迴避的下段攻擊來打敗對手。



↑下段攻擊，基本上是很難揮拳落空的。

中段攻擊



自跳躍而來的攻擊及一部分的特殊打擊，會變成中段攻擊。中段攻擊只能用站立防禦來迴避。以此中段攻擊來損毀基本防禦的蹲身防禦。



↑利用中段攻擊來擊潰對手的防禦。

拋投



在一會兒工夫，抓住對手給予連續的損傷而決定拋投的技法，總稱爲拋投技。拋投技不能用來防禦。只能邊反擊邊跳躍迴避。



↑受到損傷時，無法拋投出去。

破解防禦



可強制解開以連續攻擊給予損傷對手的防禦，即是破解防禦。受到破解防禦的對手，會變得東倒西歪，一定時間內無法操作。



↑和防禦無關，對手成踉蹌狀。

必殺技



↑ [illegible]

根據特殊的指令輸入，使出比基本技更強力的必殺技。在必殺技中也有打擊類型，發射形技類型及拋投系列的必殺技等。打擊系的必殺技，在被防禦的時候，多少也可削減對手的體力。

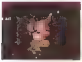




← [illegible]

← 在必殺技中，[illegible]有拋投技類型的東西

超級連續技



這是比必殺技更爲強力，且在街頭戰鬥系列中熟悉的超級連續技。爲了使用超級連續技，體力表下的超級連續技計量表，一定要有一個。這次作品中，到超級連續技爲止可以取消。

❶ 打擊類型



↑ [illegible]

❷ 發射形技類型



↑ [illegible]

❸ 拋投技類型



↑ [illegible]

● 特殊攻擊法

穿透攻擊

使人無法知道對手的防禦方向，叫做穿透攻擊。好像有放在頭上感覺似地攻擊。



↑ [illegible]



↑ [illegible]

重疊攻擊

在對手起身之前，早點出技，減少技法間的破綻，持續連續攻擊，就稱爲「重疊攻擊」。



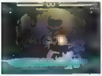
↑ [illegible]



↑ [illegible]

所謂的取消技是？

一面出技法，一面瞄準對手的瞬間，靈敏地將下個技法的指令輸入，能夠使最初技法不要有破綻，這就是取消技。基本的取消是基本技→必殺技，但站立輕拳擊等，光是出招快的基本技，連破解防禦也有可能取消。順便說一下，蹲身輕踢→蹲身輕踢等的連打基本連續技，實際上也是用基本技將基本技取消的。如能把這些取消行動有效使用，則就能有利地運行戰鬥，一定可以精通熟練。



↑「破解防禦」若也是超級連續技的話，則可取消

取消的流程



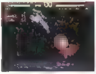
←首先，是指可取消的技法。

←靈活地輸入必殺技的指令。

如此一來，可將之前的技法取消。

所謂的“超級取消”是？

本作品最大的特長是超級取消。自必殺技而來的超級連續技，還有超級連續技伙伴，都可以取消。另外，必殺技中不能取消及一部分的基本技及特殊技，能夠取消的情況也很多。超級取消，只有在必殺技命中的時候才有可能（或者是防禦），更進一步擴展連續技，也可以彌補被防禦時的破綻。



←一面由空中連續使出手的超級連續技。



←也可以由超級取消拋投超級連續技等等。

超級取消技的流程



↑首先，使出必殺技，與命中、防禦無關。

↑靈活地輸入超級必殺技的指令，而後取消

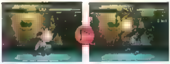
↑命中超級連續技時，更進一步輸入指令

↑取消超級連續技，這個是超級取消。

所謂的連續技概念是？

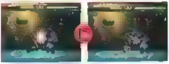
在受了技法的對手反動消失前，連續技出下一個技法的就是連續技。比起單簡發出招，給予的損害較大，經常狙擊的話，會變成強力的攻擊法。

空中連續技



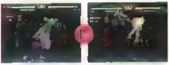
↑對在空中敵人採取攻擊後……　↑立刻以跳躍攻擊追打

基本的連續技



↑採取跳躍攻擊後……　↑著地後連續是基本的連續技。

特殊的例子

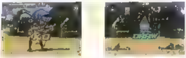


↑對在空中的敵人採破解防禦，　↑落下後可再追打。

其它的系統

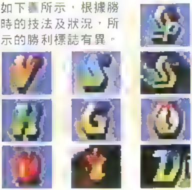
●勝利條件

對手的體力表若變成〇，則獲勝。根據時間來判定勝負，也會有平手的情形。



●勝利標誌

如下圖所示，根據勝利時的技法及狀況，所表示的勝利標誌有異。



●在貯存超級連續技計量表時

超級連續技計量表，基本上在命中基本技及必殺技還有使防禦時會增加。



↑基本技如果沒碰到就會受損，但……　↑必殺技，即使是揮招落空，計量表也會增加。

●其它計量表的增加條件

- 使用 FIRST ATTACK
- 使出 REVERSAL ATTACK
- 採取 TECH HIT（拋投脫出）

以上 3 個中，最有狙擊價值的是第一攻擊。使戰鬥有利運行時貯存計量表。



遊戲模式解說 GAME MODE



在此，有關「EX PLUSR α」的各式各樣遊戲型式，重新詳細地解說。

▶ [illegible]



遊戲起動後，按下開始鍵，這個主要選項的畫面就會出現。從這裡開始，選擇模式就開始玩嘍！

▶ [illegible](ARCADE) ……對戰電腦，使其修行！



這是把電腦 CPU 人物當作對手，共戰鬥 10 回合的模式。全部人物共通的角色任務會開始進行。電腦的強弱，先取[illegible]目可在選項目錄上設定。要繼續時，選擇鍵是[illegible]方便的。

▶ [illegible](TEAM BA[illegible]) ……5 [illegible] 5 [illegible]體戰。



5 對 5 的戰鬥就是[illegible]體對戰。基本上對電腦，或人類同伴在遊戲的時候，必須要按 2P 側的開始鍵以闖入。一面按 L2 鍵作選擇時，也可以把選擇人物當作秘密。



↑：至最多 10 人可玩，也可做大會練習。

▶生存模式（SURVIVAL）……1個人到哪兒可獲複賽權？



這是限於體力的持續，與電腦持續戰鬥的模式。在一回合勝負中，如果輸了一次，此時遊戲結束（＊不能繼續）。在比賽中一獲勝時，體力會恢復到某個程度，連續計量表也會等到下一回合再有變化。



↑遊戲結束後，會顯示連勝數，也可以輸入分數。

▶視點模式（WATCH）……在環境錄影機？研究？



✕…普通視點
▢…從後上方的視點
△…玩家的視點
R1…以上的視點任意更換

這是使自己選擇的電腦人物同伴戰鬥，以客觀的視點觀看的模式。直到再更換人物為止，由於會持續作戰，是否有可作為環境映像的利用法？根據比賽中按鍵，可以改變相機的視點。視點如左方所示。順便說一下，把電腦伙伴的勝負資料取來看了之後，較弱的是達魯西和唐朗動作緩慢的人物，最強的仍是卡魯達。史考羅馬尼亞也相當強。

▢視點



↑利用人物後方左斜感的視點，以中心點為軸，相機向右邊移動。

△視點

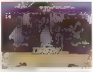


↑利用玩家眼中的視點，在按鍵時，將1P，2P更換。

▶VS模式（VERSUS）……2P戰鬥熱鬥到極點。



對戰遊戲專用的模式中，有關障礙賽，比賽時間，指數等的設定，也可選擇。2P側控制沒有被插入的情況下，會變成和電腦的對戰。比賽後，一選擇「繼續」就快多了。



↑激烈對戰就是這個。順便要說的是對戰結果不被保存。

▶時間限制模式 (TIME ATTACK) ……以最終的時間為目標。



這是看選擇哪一條路徑，比賽要過此一路徑時間的模式。到過關為止，不論幾次都可以繼續。電腦豪鬼和卡瑞達（玩家也比使用的東西強）也能夠戰鬥，眞令人高興。


↑但是，繼續時，不能變換角色。

▶實踐模式 (PRACTICE) ……夢的連續製造工廠。



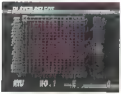
練習模式 (TRAINING)





這是以不做攻擊的人物為對手，來練習技法的模式。為了在實戰中作預先準備，編成各種的連續技。一按開始鍵，選擇目錄會出現，也可以設定電腦人物的狀態。

行家模式 (EXPERT)



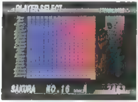
這是解答從 300 個問題變成的〝製造商純正連續技問題集〞的模式。被出題的課題一經實行，出現 COMPLETE 的文字，在嵌板上會附上顏色。全部問題一完成後，就只等待豐富的獎金嘍！（＊參照 P14 ／ 203 ）。



↑如在畫面上表示的題目那樣地連續成功的話……



↑出現「COMPLETE」文字時就到下一題目。1人物有16個問題



↑全部埋在有304個問題的嵌板中，是相當美味的獎金遊戲

全部埋入！

▶選擇……發現個人的遊戲方法。



音效選擇

改變聲音輸入的設定（標準唱片．立體音響）．還有，可試聽遊戲中播放的歌曲。

記憶卡

可設定資料的保存及讀取．推薦自動保存．

結束的蒐集

可觀看到目前為止，在大型電玩模式中（無關難易度）過關人物的結束影片。

排行榜

各模式的高分數等級可確認到10位．後面要提的獎金遊戲中的分數也可確認。



←利用方向選 的左右，可 擇模式……

KEY CONFIC（按鍵設定）

可做有關1P、2P控制台的攻擊鍵的配置設定．R．K鍵3個同時按也可以設定。

遊戲環境選擇

DIFFICOLTY	改變大型電玩模式的電腦強度
DAMAGE	改變技法的損傷量
TIME COUNT	改變時間經過的速度
ROUND（CPU）	改變電腦戰的總回合數
ROUN（HUMAN）	改變VS戰的總回合數
SHORTCUT	簡化VS畫面，縮短間讀時間（只限VS戰）
HANDYCA（VS）	攻擊／防禦力的障礙設定
DEFAULT	將遊戲選擇回到初期設定（＊在行家220個以上的問題過關後出現）

OPTION PLUS



ENEMY

可變更大型電玩模式的敵人成為PLUS版本．（新人物沒出現等）

TRRINING PRRTNER

MOVE．練習模式的2P人物，會變得好像由玩家來操控．

SUPER COMBO GAGE

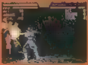
此項目一成為INFINTY（無限）時．只有在練習模式中，超級連續技計量表不會減少．用這個，也可出從滅殺豪波動而來的取消瞬獄殺（LV3專用技）等等招數。

SUPER CRNCEL LIMIT

OFF．會變沒有超級取消的限制．同樣地，也變得可超級取消超級連續技同伴．還有，不能超級取消的技法，也變得可以取消．

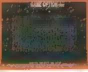
OTEDRMR

將此弄成ON時，空中連續會變得很容易．出招1次，對漂浮的對手，可在空中追擊，延伸界限時間．



TIPS

此項目中，可知道隱藏指令及暗招．關於玩獎金遊戲的隱藏指令，也能涉及．



接著是要說明什麼呢？

人物介紹　技法解說

技法表的說明

技法的名稱

（取消）的有無

●＝可用必殺技　超級連續技取消。
●＝只有用超級連續技才可取消。
●＝可用解解防禦。必殺技．超級連續技取消。

技法的指令

如果是「～＋中●」，只有用中P，才能出現的技法，如果是「～＋●」，如果是●鍵，不論■中強哪個都能出現的技法。

インドラ～槍　↓↙←↓↙←＋Ⓚ

取消　　　防禦方向



防禦方向

■果是立、蹲的話，是指站立防禦，蹲身防禦，不論哪個皆有可能的意思。

技法的連續相片



實踐——行家模式解說

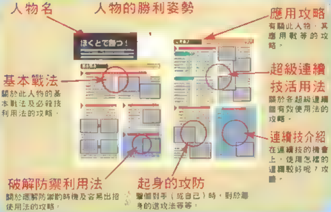
圖表的說明

課題NO　　難易度不同的課題數

COMBO CHART	難度 A…2 B…4 C…2 D…3 E…5
E	NO.01 波動拳
E	NO.02 龍卷旋風腳、3
E	NO.03 昇龍拳
E	NO.04 真空波動拳
E	NO.05 真空龍卷旋風腳
D	NO.06 跳躍強K→蹲身強K
D	NO.07 蹲身中P→蹲身中K
D	NO.08 蹲身中K→波動拳
C	NO.09 波動拳→真空波動拳
C	NO.10 龍卷旋風腳、3→真空龍卷旋風腳
B	NO.11 跳躍強K→站立強K→真空波動拳

此課題的難易　　課題連續的內容

對戰攻略



RYU





尋求真正的強大，且放浪的男子。持續拳擊修行的他，體會出超越老師的體技。但是，即使有多次的勝利，仍以真正的最強大爲目標。他的心仍未獲滿足。









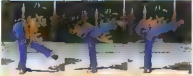
基本・必殺技

弱拳	中拳	重拳擊
跳躍	上鈎拳	正拳突擊



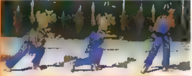
取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

弱踢	中踢	強踢
低踢	高踢	回轉踢



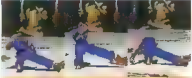
取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

銳拳	直拳	突擊上揚拳



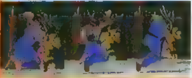
取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

蹲身低踢	蹲身踢	回轉掃腿



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

跳躍	鈎突	直跳



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

一　一　一

跳躍膝蹴	跳躍蹴	跳躍足刀



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

一　一　一

特殊打擊　K

旋風蹴　取消　-　防禦方向



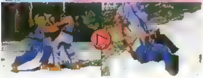
P 基本投　P　P

過肩摔　取消　-　防禦方向　-



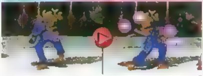
K 基本投　K　K

巴投　取消　-　防禦方向



ガードブレイク　P　K

鎖骨割　取消　防禦方向　不可防禦



必殺技

波動拳 ↓↘→＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法	真空波動拳 真空龍卷旋風腳

這招將氣集中到兩手上，向前方發射個氣圓形技系的技法。飛行速度及之後的僵直時間的長短有弱、中、強的變化。強的方面快、破綻多。

昇龍拳 →↓↘＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法	真空波動拳 真空龍卷旋風腳

這是邊跳躍邊揮拳的打擊系的技法。跳躍的高度，損傷量及之後僵直時間的長短有弱、中、強的變化。技法剛開始出招時，無人可擋。

龍卷旋風腳 ↓↙←＋Ⓚ（追加輸入↓↙←＋Ⓚ共 3 次爲止）

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法	真空波動拳 真空龍卷旋風腳

這是以高速來跳躍、旋轉，反覆踢的打擊系的技法。最多可出 3 發。跳躍角度及損傷量有弱、中、強的變化。

超級連續技

眞空波動拳 ↓↘→↓↘→＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



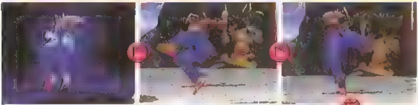


可做超級取消的技法 ▶ 眞空龍卷旋風腳

消費超級連續技計量表１格，在波動拳的能量提昇版中，是將氣集中到兩手上，向前方發射的發射形技系的技法。比起必殺技的波動拳，威力、命中率都很高，在技法開始時，有無敵時間。挨拳的對手，雖從後方吹跑了，但只有在近距離使其命中時，利用眞空龍卷旋風腳做超級取消的話，才可成為連續攻擊。另外，眞空波動拳是就算被對方防禦，也不會受到對方的反擊的技法。

眞空龍卷旋風脚 ↓↙←↓↙←＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 眞空波動拳

消費超級連續計量表１格。在龍卷旋風脚的能量提昇版中，是在當時，一面高速回轉，一面反覆踢的打擊系的技法。技法開始時，有無敵時間，也具有引誘使其命中，使其防禦對手的特性。不論在地上或空中都可出招，在空中出手時，邊回轉邊下降。下降中，在脫離地面場合時，利用眞空波動拳，可做超級取消。

リュウ（隆）

在整體中擁有難度較低的連續技較多的隆。首先，就以他來試試身手吧！

COMBO CHART	難度 A…2 B…4 C…2 D…3 E…5
E	NO.01 波動拳
E	NO.02 龍卷旋風腳×3
E	NO.03 昇龍拳
E	NO.04 眞空波動拳
E	NO.05 眞空龍卷旋風腳
D	NO.06 跳躍強K→蹲身強K
D	NO.07 蹲身中P→蹲身中K
D	NO.08 蹲身中K→波動拳
C	NO.09 波動拳→眞空波動拳
C	NO.10 龍卷旋風腳×3→眞空龍卷旋風腳
B	NO.11 跳躍強K→站立強K→眞空波動拳
B	NO.12 蹲身弱K×2→眞空波動拳
B	NO.13 龍卷旋風腳×2→眞空波動拳→眞空龍卷旋風腳
B	NO.14 昇龍拳→眞空龍卷旋風腳
A	NO.15 跳躍強K→蹲身中P→蹲身中K→波動拳→眞空波動拳→眞空龍卷旋風腳
A	NO.16 龍卷旋風腳×2→眞空龍卷旋風腳→眞空波動拳→眞空龍卷旋風腳

B No.10 龍卷旋風脚×3→眞空龍卷旋風脚

龍卷不論是弱中強哪個都OK。輸入3連發的最後一發後，接著能不能敏捷地再輸入眞空龍卷的指令是決定勝負的關鍵。



↑敏捷地輸入最初的1、2發時，連續技就成立。



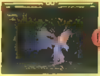
↑輸入第3發的同時，敏捷地輸入眞空龍卷的指令。



↑超級連消成功，輸入太遲的話就完全不行。

B No.11 跳躍強K→站立強K→眞空波動拳

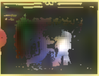
站立重踢，平常是不可以取消，但著是超級連續技的話，可以取消。敏捷地輸入，強制持續。



↑首先，由出跳躍重踢出招，用裡側攻擊也行。



↑着地後，立刻站立重踢，出招瞬間，開始輸入指令。



↑相當意外又簡單地招式出現了，好好地接續吧！

B No.12 蹲身弱K × 2 → 真空波動拳

蹲身輕踢1發的話，還算輕鬆，但連續2發就困難了。第2發的時候，要已經開始輸入了喔！



↑第［illegible］發輕踢就［illegible］此時，已輸入［illegible］



↑［illegible］之後再按［illegible］



↑取消成功［illegible］消取消也可以［illegible］

B No.13 龍卷旋風腳 × 2 → 真空波動拳 → 真空龍卷旋風腳

龍卷旋風腳出了2發之後，著地立刻出真空波動拳的話，之後就沒啥問題。要理解著地後的僵直時間。



↑龍卷旋的［illegible］，［illegible］軌道低，容易接續連續技



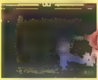
↑僵直被解除後，以真空波動拳接續。



↑［illegible］真空龍卷旋風腳，在解除真空波動的僵直後輸入。

A No.15 跳躍強K → 蹲身中P → 蹲身中K → 波動拳 → 真空波動拳 → 真空龍卷旋風腳

從蹲身中P而來的蹲身中K的接續是重點，時機勝負，或者是按鍵連打，都可相當輕鬆地決定。



↑由蹲身中［illegible］，就算連打，大致［illegible］搭構



↑波動拳發射後，開始輸入指令，出招真空波動



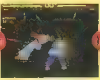
↑由真空波動來的真空龍卷，一定要熟練

A No.16 龍卷旋風腳 × 2 → 真空龍卷旋風腳 → 真空波動卷 → 真空龍卷旋風腳

龍卷2發後的真空龍卷，蠻難的。真空波動在地上儘可能地快速著手超級取消。



↑［illegible］龍卷［illegible］，［illegible］進行超級取消



↑［illegible］降，著地後立刻出真空波動拳。



↑［illegible］超級取消的指令要［illegible］

用隆來[illegible]

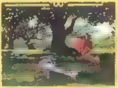


基本技的範圍和必殺技，是非常正統的，可說是非常容易使用，平衡感好的人物吧！

基本戰法　**光是這些，就必須精通熟練。**

▶要知道[illegible]腿的時間！

基本上，在地上戰的範圍更長，出招蹲身重[illegible]把對手擊倒，在他起身時，接二連三地做出發射形技及跳進攻擊等追擊。因此，掃腿的命中範圍要用身體來感受。



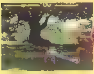
↑就算開幕位置已定，[illegible]的掃腿仍能[illegible]

↓起身時立刻用[illegible]波動拳，[illegible]

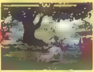


▶熟練無破綻的連係吧！

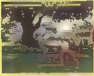
接近的對手時，沒有反擊的餘地，也就是以無破綻的連係，使命地按。



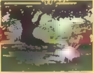
↑[illegible]



↑[illegible]



↑[illegible]的旋風腳（[illegible]＋中K）



↑[illegible]拳[illegible]意外[illegible]破綻。

▶使對空技發揮到極點吧!!

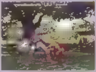
對於對手的跳進攻擊當然是用昇龍拳較理想，但蹲身強P及站立中P也不錯吧！



↑如果是[illegible]，站立強K也有效。

破解防禦利用法

一面從跳進接續，一面在出2發弱掃腿後出招，作爲連繫來使用。



↑考慮一下出招的[illegible]來使用吧！

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

由於單發出招的話，也能簡單地被防禦，故可使用在連續技上，或者是昇龍拳等等被防禦，在著地受到反擊的時候，做出超級取消，使其無破綻。



➡著地後使出超級取消。真空颶奇襲攻擊



⬅昇龍拳被防禦之後……

[illegible]

即使被防禦後，也不會受到攻擊，所以對於對手的起身攻擊等，以反向出招，混入連續技的話，可獲絕大的信賴。做爲跳躍攻擊也可以。



➡在空中出招真空旋風拳來應付。對空技較弱的對手很有效。



⬅趁對手起身時，跳入。

▶起身的攻防

利用昇龍拳等把對手擊倒的情況，在其起身後，還搞不清楚防禦方向的時候，以中K闖進，之後採取連續技。或者在起身時，反覆出招蹲身中P。



⬅跳躍中K，非常容易侵略對手盤部。



➡起身時，接續蹲身中K，波動拳等等

這個就是連續技!!

基本連續 J強P→下中K→波動拳

應用連續 J強P→下中P→下中K→波動拳→超級連續技

連續技豐富且難度也低的隆。跳進攻擊決定低點的話，頭暈目眩的強力連續世界一定會是廣大的吧！

屈辱連續 站立強K→下中K→真空波動拳

不知爲何，由於自站立強K來的蹲身中K，接續了之後……。



⬆自裡側J中K而來的連續攻擊也可以。

SAKURA







基本・必殺技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
鋭拳	直拳	振攏上拳擊



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

弱踢	中踢	重踢
正中踢	上蹴踢	文字蹴



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

鋭拳	跨步突擊	刺拳擊



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蹲身低踢	蹲毅踢	掃腿



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

翻躍	翻躍直拳	拳擊



取消 — 防禦方向 取消 — 防禦方向 取消 — 防禦方向

跳蹴	高迴轉踢	櫻踢



取消 — 防禦方向 取消 — 防禦方向 取消 — 防禦方向

P基本投

櫻花絞投　取消 －　防禦方向 －



P基本投

水兵服投　取消 －　防禦方向 －



挑撥

あはは　取消 －　防禦方向



破解防禦

花語踢　取消　防禦方向 不可防禦



必殺技

波動拳 ↓↘→+Ⓟ（追加輸入Ⓟ連打則威力有所變化）

取消 SC **防禦方向** 立 蹲



氣勁集中於兩手，向前方發射發射形技系的技法。以按鍵連打，使威力及飛行距離有所變化。飛行速度、僵硬時間有弱中強的變化。

可做超級取消的技法 ▶ 真空波動拳　亂櫻　春一番　春獄殺

咲櫻拳 →↓↘+Ⓟ

取消 SC **防禦方向** 立 蹲



這是往前方邊跑邊跳，出拳的技擊系的技法。跑步距離及命中數等等，有弱中強的變化。沒有無敵時間，是適合連續技的技法。

可做超級取消的技法 ▶ 真空波動拳　亂櫻　春一番　春獄殺

春風腳 ↓↙←+Ⓚ

取消 SC **防禦方向** 立 蹲



這是在前方邊跳躍，回轉中踢出，打擊系的技法。跳躍高度及踢的次數有弱，中強的變化。（弱～強有1～3發）。

可做超級取消的技法 ▶ 真空波動拳　亂櫻　春一番　春獄殺

超級連續技

真空波動拳 ↓↘→↓↘→+Ⓟ

取消 SC **防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 亂櫻　春一番　春獄殺

消耗一格超級連續技計量表。在波動拳的能量提昇版中，是將氣勁中於兩手，向前方發射發射發射形技的技法。在技法開始時，有無敵時間。

亂櫻

↓↘→↓↘＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 真空波動　春一番　春獄殺

消耗一格超級連續技計量表。在亂櫻拳的能量提昇版中，是連出 2 發強度不同的亂櫻拳，打擊系的技法。在技法開始時，有無敵時間。

春一番

↓↙←↓↙←＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



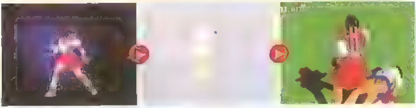
可做超級取消的技法 ▶ 真空波動　亂櫻　春獄殺

消耗一格超級連續技計量表。這是一面如在地上滑翔般地前進，一面反彈連續回轉掃腿的打擊系的技法，在技法開始時有無敵時間。

春獄殺

弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ

取消 —　　**防禦方向** —



可做超級取消的技法 ▶ —

消耗一格超級連續技計量表。這是向前方跑，抓住對手，在一瞬間給予連續攻擊，抓住拋投類型的超級連續技。

さくら（櫻）

櫻的超級連續技的指令簡簡單單就可操作。連課題連續技也是屬於「容易」的。

COMBO CHART	難度 A…2 B…2 C…1 D…4 E…7
E NO.01	波動拳
E NO.02	咲櫻拳
E NO.03	春風腳
E NO.04	眞空波動拳
E NO.05	亂櫻
E NO.06	春一番
E NO.07	春獄殺
D NO.08	蹲身中P→蹲身中K
D NO.09	蹲身強P→波動拳
D NO.10	跳躍強K→蹲身中K→春風腳
D NO 11	跳躍強K→站立弱K→咲櫻拳
C NO 12	跳躍強K→站立強K→眞空波動拳
B NO 13	跳躍強P→蹲身強P→波動拳→眞空波動拳
B NO 14	跳躍強P→蹲身強P→波動拳→春一番→亂櫻→眞空波動拳
A NO 15	跳躍強K→蹲身強K×3→咲櫻拳→亂櫻→春一番
A NO 16	跳躍強P→蹲身強P→蹲身中K→春風腳→亂櫻

D No.10 跳躍強K→蹲身中K→春風腳

蹲身中K之後的春風腳，堅實地成爲連續技。因爲在實戰中也使用很多，希望可輕易獲勝地出手。



↑跳躍強K，盡量用低姿態攻擊



↑著地後立刻蹲身中K，在此時，開始輸入。



↑在最高時出春風腳來防禦也是安全的連攜。

C No.12 跳躍強K→站立強K→眞空波動拳

站立強K只接受超級連續。出站立強K的同時，應該要開始輸入眞空波動拳的指令。



↑首先，在稍低點的地方出跳躍強K，這是連續技的基本。



↑在操作站立強K的瞬間，開始輸入指令。



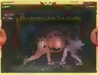
↑以P連打，確實地超級取消眞空波動拳。

B No.13 跳躍強P→蹲身強P→波動拳→真空波動拳

蹲身強P之後再出波動拳及波動拳之後出真空波動拳這兩者容易做出錯誤指令，要注意。



↑蹲身強[illegible]，波動拳，只按一次



↑[illegible]，[illegible]都不能成為連續技



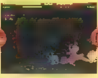
↑波動拳之後，立刻以真空波動拳做超級取消。

B No.14 跳躍強P→蹲身強P→波動拳→春一番→亂櫻→真空波動拳

波動拳接續春一番或者亂櫻之後接真空波動拳兩者的輸入，不論哪個，都是逆要素的輸入，有些困難。需要正確性的輸入。



↑輸入波動拳之後，立刻警覺，輸入春一番。



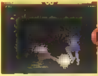
↑開關一踏擊中對手時再正確地以亂櫻取消。



↑最後利用[illegible]困難的趁著[illegible]時的超級取消。

A No.15 跳躍中K→蹲身弱K×3→咲櫻拳→亂櫻→春一番

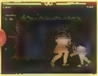
蹲身弱K3發後接咲櫻拳。到第2發或第3發都會形成不同的技法的，是容易分辨的。在實戰中都還實用重要的連續技。



↑[illegible]的弱K兼取消弱，咲櫻拳



↑利用弱，咲櫻拳行走的時候，開始輸入亂櫻的指令。



↑亂櫻之後接招級取消春一番也是相當不容易。

A No.16 跳躍強P→蹲身中P→蹲身中K→春風腳→亂櫻

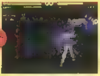
蹲身中P後加蹲身中K，此技比起其它的人物困難。這可說是此連續的重點吧！



↑[illegible]跳躍強P較好吧！



↑接續蹲身中K[illegible]的，也可以決定用連打了，但……



↑確實使出蹲身中K，取消春風腳。

用櫻來獲勝

雖期待著作爲 PIUS α &版的新人櫻的活躍，但必殺技弱。

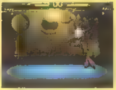
基本戰法：光是這些，就必須精通熟練。

▶不法攻擊，煩～哪！

波動拳的飛行距離短，破綻也大，然後又因咲櫻拳不是無敵技，等待是不會獲勝的，驅使破綻少的技法，不得不迅速攻略的人物。要熟知掃退的時機。



↑[illegible]



↓[illegible]

▶不要依賴發射形技！

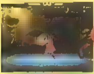
波動拳到出招爲止很慢，僵硬時間也長，多用是絕對禁止。要使用的話，由基本技取消。



↑[illegible]



↑[illegible]



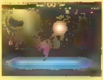
↑[illegible]



↑[illegible]

▶使對空發揮到極限！

由於咲櫻拳不能相信，在對空技中早點出蹲身重拳擊。亂櫻也可。



↑[illegible]

破解防禦利用法

由於往橫向的範圍不長，從闖入接續也可以。

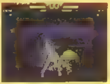


↑範圍、出手速度，現在是最好的。

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

因和隆在性能上是相同的，所以在連續技及技法無破綻的時候使用。



↑[illegible]拳被防禦的時候，出招破綻[illegible]

[illegible]

如肯的昇龍裂破一般，以做爲起身的（反向）對空技和連續技來用視爲珍寶。



↑以跳空波動拳來做超級取消。

[illegible]

因可以站立防禦，雖不是非常強力招法。但出招快，使用方便。



↑[illegible]

[illegible]

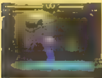
心起豪鬼，威力雖然降下來，但跑的[redacted]度快，作爲奇[redacted]，不錯吧？



↑[illegible]

▶起身的攻防

因跳躍中K容易取得裡翻，所以以近距離來擊倒的時候是很重要的。還有，利用波動拳連打來取適當時機，起身瞬間得手，更進一步採取超級取消等等戰法也可考慮。



←[illegible]



↔[illegible]

這個就是連續技!!

基本連續 J強P→F強P→波動拳

應用連續 J強P→F強P→波動拳→[redacted]空波動拳→春一番→亂櫻

連繫波動拳的基本技，只有蹲身強P。還有對於對手技法的破綻，如果可出招強咲櫻拳的話，經常是可瞄準的。

屈辱連續 裡翻J中K→站立弱P→あはは

在挑發上，只有一點點攻擊力。以這個連續可以結束的話……。



↑[illegible]

CHARACTERS FILE

ダルシム

DHALSIM

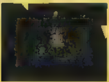
達魯西





瑜珈的奇蹟，火神阿耆尼的化身，爲了苦於病痛的人民，最終的ヨガファイター（瑜珈之火）獻身於快打旋風









基本・特殊技

輕拳擊 中拳擊 重拳擊

瑜珈水平突 直擊 雙重直擊



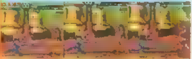
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

瑜珈手刀 瑜珈上擊 瑜珈頭擊



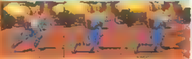
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

長拳 長拳 長拳



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

手刀 手刀 手刀



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

跳躍下擊拳 跳躍側拳 跳躍拳



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

— — 旋轉頭擊



— — — — 取消 防禦方向

輕踢 中踢 強踢

低踢 高踢 高踢



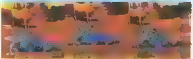
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

低踢 合唱踢 瑜珈上擊踢



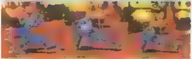
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

滑踢 滑踢 滑踢



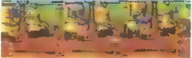
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蹲踢 蹲踢 蹲踢



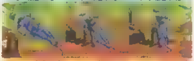
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

跳躍前踢 跳躍前踢 跳躍前高踢



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

小旋踢 中旋踢 大旋踢



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

基本・特殊技

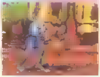
挑撥

空中浮遊 取消 — 防禦方向 —



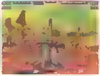
通常投1

取消 — 防禦方向 —



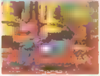
通常投2

取消 — 防禦方向 —



破解防禦

取消 — 防禦方向 —



必殺技

瑜珈之火 ↓↘→＋Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

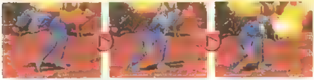


從口中謹慎地吐出火，達魯西獨特的發射形技。但是，出招時間花費長，不容易組成連續技。

可做超級取消的技法 ▶ 瑜珈聖傳 瑜珈地獄火

ヨガフレイム ↓↙←＋Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

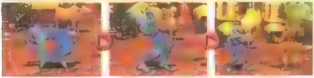


吐出的火焰不離嘴，可將眼前的敵人燒焦。由於攻擊判定是到產生爲止時間花費多，在以取勝爲目標的比賽中，不宜多用。

可做超級取消的技法 ▶ 瑜珈地獄火 瑜珈聖傳

瑜珈火擊 ↓↙←＋Ⓚ

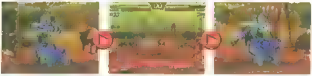
取消 SC　防禦方向 立 蹲



是所謂的ヨガフレイム招式的對空兵器型。基本上對手若在空中則無效，但是可以命中在地上的巨大人物。

可做超級取消的技法 ▶ 瑜珈聖傳 瑜珈地獄火

瑜珈浮遊	→↓↘＋弱中強Ⓟ or Ⓚ同時按
取消 —	防禦方向 —



雖然只是移動技，如果能以反向來出招的話，可完全無敵地分開和對手的距離。另外，技法出來後，也可避開發射形技。

可做超級取消的技法 ▶ —

超級連續技

瑜珈地獄火	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
取消 SC	防禦方向 立 蹲



在必殺技中，最可依賴的技法。組成連續技也好，以作爲連擊來使用也好。以瑜珈之火取消來使用也是有效的。

可做超級取消的技法 ▶ 瑜珈聖傳

瑜珈超卷踢	在空中↓↘→↓↘→＋Ⓚ
取消 —	防禦方向 立 蹲



若取消跳躍攻擊，使用的話，落下的僵直也……。還有，從旋轉踢也有可能做爲連續技來接續。

可做超級取消的技法 ▶ —

瑜珈聖傳	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
取消 SC	防禦方向 立 蹲



作爲對空技也不好使用，在連續技以外雖然不見用途，但不要忽略了可做SC。是可看技要素的技法。

可做超級取消的技法 ▶ 瑜珈超卷踢

從簡單的連續到困難的連續都有。但是，若瞧不起他，可會被拉進地獄喔！

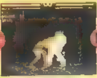
COMBO CHART	難度 A…2 B…4 C…2 D…1 E…6
E	NO.01 瑜珈之火
E	NO.02 ヨガフレイム
E	NO.03 瑜珈火擊
E	NO.04 瑜珈地獄火
E	NO.05 瑜珈聖傳
E	NO.06 瑜珈超卷踢
D	NO.07 屈中K（短）→瑜珈之火
C	NO.08 瑜珈之火→瑜珈地獄火
C	NO.09 ヨガフレイム→瑜珈聖傳
B	NO.10 J強K→站立中K（長）→瑜珈地獄火
B	NO 11 旋轉踢→屈中K（滑走）→瑜珈地獄火
B	NO 12 瑜珈之火→站立強K（長）
B	NO 13 瑜珈之火→J中K→瑜珈超卷踢
A	NO 14 技法出招→命中30以上出招
A	NO 15 瑜珈火擊→瑜珈地獄火→瑜珈聖傳→瑜珈超卷踢→站立強P
A	NO 16 瑜珈之火→屈中K（滑走）→瑜珈聖傳→瑜珈超卷踢

C No.8 瑜珈之火→瑜珈地獄火

試著靠近對手到密著的距離，連續輸入2次↓↘→+P。這是基本中的基本點。



↑首先，接近對手到選擇對方的距離…



↑然後是輕發瑜珈之火，在命中對方的剎那…



↑再發一發瑜珈之火的感覺，看，發光啦！

B No.10 J強K→站立中K（長）→瑜珈地獄火

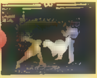
保持1個人的距離，此時垂直J強K很容易命中。但是，到接續第2發為止，還不能習慣就相當困難了，要注意。



↑在著地時，取消飛踢的回復動作



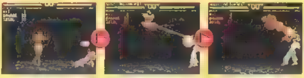
↑然後，一面輸入↓↘→，一面連擊中K……



↑只要把剩下的指令+P鍵，則全部結束。成功—

B No.13 瑜珈之火→J中K→瑜珈超卷踢

調整距離，利用強瑜珈之火，使對手彈飛。然後，於起身時以弱瑜珈之火作重覆攻擊，自己則已跳躍。



↑由於瑜珈之火擊中[illegible]點，即使[illegible]如此，便可十分輕鬆了。

↑跳躍中踢命中時，要準備輸入指令。

↑再來是迅速輸入此指令，而這時機是重要的。

A No.14 命中30HIT以上！

以中旋轉踢→瑜珈超卷踢→瑜珈聖傳→瑜珈超卷踢接續。這樣即可命中30。



↑[illegible]旋轉踢命中身體中心處

↑旋轉著腳的瞬間，出瑜珈聖傳，相當嚴苛。

↑瑜珈聖傳在最後一發取消。

A No.15 瑜珈火擊→瑜珈地獄火→瑜珈聖傳→瑜珈超卷踢→站立強P

瑜珈地獄火之後的SC，相當早輸入。另外，最後的瑜珈超卷踢，不以弱出招的話，則無法以強P連續接續。



↑瑜珈地獄火之後瑜珈聖傳相當簡單，早點輸入

↑出招取消，[illegible]是重點。

↑到這裡的話，[illegible]成功了，然後就是強P了。

A No.16 瑜珈之火→屈中K（滑走）→瑜珈聖傳→瑜珈超卷踢

這次的瑜珈之火也屬於重覆在對手起身時作重覆攻擊的技巧。然後，巧妙接續滑走之後，開始快速地輸入指令吧！



↑這次以滑走擊飛對手，也可以，然後接瑜珈之火。

↑看到滑走動作之後，開始下一個指令

↑到這裡的話已可以安心了。之後，不論在哪兒取消都可以。

用達魯西來獲勝



在以前的（快打旋風２）系列就是這樣，更何況是不擅長遠距離戰的達魯西。連已等待的都變得困難了

基本戰法　光是這些，就必須精通熟練。

▶要知道自己的攻擊範圍

攻擊判定極端地小，一急著接近對手時，迅速移動（延伸）的攻擊，不能命中。基本上，開始時距離剛好就算和對手有距離，作戰也沒問題。該怎樣對付對手呢，能來得及反應嗎？這就是達魯西的作戰方法。



↑靠近時，技法完全打不中，這樣就很悲哀喔！

↓所以，常常要遠離。即使浮遊情熱離體！



▶要熟練取消技喔！

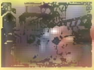
接近戰的時候，弱P及弱或中滑走要藉由瑜珈之火，進行取消並進攻。



↑取消伸腳攻擊 [illegible]



↑ [illegible]



↑ [illegible]



↑ [illegible]

▶空中戰也要做得像樣喔

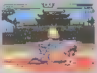
要靈活運用跳躍動作能夠從容迎擊的旋轉踢。



↑迅速跳躍旋踢的靈度，目前仍健在！

破解防禦利用法

因ヨガショック容易被看穿，在跳躍著地，防禦有破綻的技法時使用。

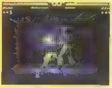


↑儘管如此，仍是不好使用的 GB 。

應用戰法 常[illegible]的接續技巧

▶如此使用超級連續技！

利用 SC 使用的情形當然很多，因爲是多段的連續技，在最後的消除最適合。另，特意地使其防禦，估計對手反擊之處，也可使用一發＋α如此的[illegible]。但是，做爲對空兵器的信賴度淡薄。



→[illegible]



←[illegible]

由於單發最初不能使用，作 SC 來使用吧！更進一步，用超級旋轉也可以做 SC。



↑[illegible]

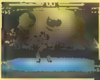
不管怎樣的跳躍都可用 C。還有，因防禦後的僵直也短，在技法的繼續上最[illegible]合。



↑[illegible]

▶起身的攻防

完全無敵技不多的達魯西，對起攻是比什麼都重要的課題。試著用反向瑜珈浮遊，抓取時機，若超級連續計[illegible]表貯存的話，用瑜珈地獄火也很有[illegible]。攻擊對手起身時，故意用強旋轉也不錯。



←[illegible]



→[illegible]

這個就是連續技!!

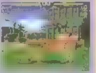
[illegible]本連續 中スラストキック→瑜珈之火→瑜珈地獄火

應用連續 瑜珈超卷踢→瑜珈聖傳→瑜珈超卷踢

這裡的重點是最初是瑜珈之火→瑜珈地獄火，簡略化指令，做 SC。剩下的只是[illegible]活輸入。

屈辱連續 破解防禦×2

因蹲踢相當令人驚驚。蹲踢連續，但卻也簡單。

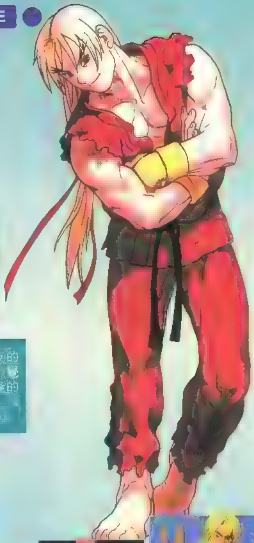


↑[illegible]

ケン

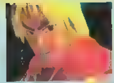
KEM

肯

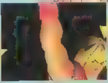




是隆的[illegible]手，又是好朋友的他，因愛人出現，不知不覺就會[illegible]作戰，但是，隆的鬥志會被喚起，[illegible]向自己極限挑戰的[illegible]





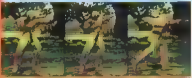




基本・必殺技

輕拳擊　中拳擊　重拳擊

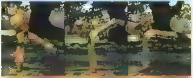
直擊　上擊　正拳擊



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

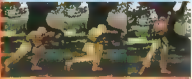
輕踢　中踢　重踢

低踢　高踢　字蹴



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

直擊　直擊　上擊



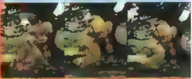
取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

蹲低踢　蹲踢　回身掃腿



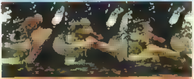
取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

直擊　擊直擊　擊直擊



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

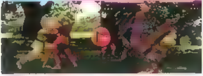
跳膝踢　跳踢　跳腳刀



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

P基本投

過肩摔　取消 －　防禦方向 －



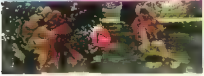
K基本投

地獄車　取消 －　防禦方向 －



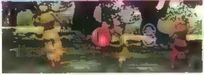
P空中投

地獄風車　取消 －　防禦方向 －



破解防禦

稻妻腳　取消　防禦方向　不可防禦



必殺技

波動拳　↓↘→＋Ⓟ

取消　SC　　防禦方向　立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 昇龍裂破
神龍拳

將氣集中於兩手，向前方發射發射形技系的技法。飛行速度及之後的僵硬時間的長短，有弱中強的變化。強的話較快，破綻也多。

昇龍拳　→↓↘＋Ⓟ

取消　SC　　防禦方向　立 蹲

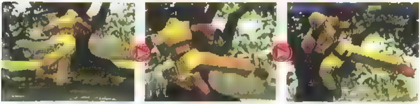


可做超級取消的技法 ▶ 昇龍裂破
神龍拳

一面跳躍，一面出拳毆打擊系的技法。命中數及損傷量，之後的僵硬時間有弱中強的變化。開始出技法是無敵，愈強愈可激發對手。

龍卷旋風脚　↓↙←＋Ⓚ（追加輸入↓↙←＋Ⓚ共 4 次爲止）

取消　—　　防禦方向　立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ —

這是跳躍、回轉，高速反覆踢的打擊系的技法。最多可出 4 發。跳躍角度及損傷份量有弱中強的變化。

移動技

前方轉身 ↓↙←＋Ⓟ

取消 — 防禦方向 —



可做超級取消的技法 ▶ —

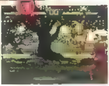
是沒有攻擊判定，只能在前方滾動的特殊移動技。也可以取消出招，穿過對手。利用按鍵的強弱，移動距離會改變。

超級連續技

昇龍裂破 ↓↘→↓↘＋Ⓟ

取消 SC 防禦方向 立 蹲



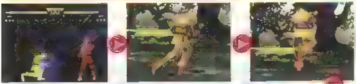


可做超級取消的技法 ▶ 神龍拳

消費一個超級連續技計量表。在前方一面滑走，連續2發強度不同的昇龍拳，這是打擊系的技法。開始出招時有無敵時間。在第1發及第2發間的著地瞬間，也做超級取消。

神龍拳 ↓↘→↓↘＋Ⓚ

取消 SC 防禦方向 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 昇龍裂破

消費1個超級連續技計量表。這是有上出擊，垂直上昇使其爲多段命中的打擊系的技法。開始出招是無敵的，但往橫向的攻擊判定狹窄，與其單發出招，不如由昇龍裂破連繫較爲確實。

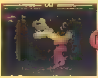
肯

肯和隆一樣，因爲超級連續技只有兩種類，並沒有什麽困擾課題的連續。

COMBO CHART	難度 3…3 B…3 C…3 D…1 E…6
E NO.01	波動拳
E NO.02	昇龍拳
E NO.03	龍卷旋風腳×4
E NO.04	昇龍裂破
E NO.05	神龍拳
E NO.06	地獄風車
D NO.07	站立弱P×2→蹲身弱P
C NO.08	跳躍中K→站立中P→昇龍拳
C NO.09	波動拳→昇龍裂破
C NO.10	昇龍裂破→神龍拳
B NO.11	跳躍強K→站立強K→昇龍裂破
B NO.12	跳躍強K→破解防禦→昇龍裂破
B NO.13	跳躍強P→蹲身強P→波動拳→昇龍裂破→神龍拳
A NO.14	跳躍強K→蹲身中K→龍卷旋風腳×3 昇龍裂破→神龍拳
A NO.15	昇龍拳→昇龍裂破→神龍拳
A NO.16	跳躍強K→蹲身中K→昇龍拳→神龍拳

C No.8 跳躍中K→站立中P→昇龍拳

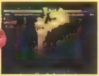
這是正統的連續技。出中P的[illegible]間，輸入昇龍拳的指令。最早的跳躍中K，穿透也可以。



↑中K，因爲不知是否可穿透，故，出招就要奮戰



↑着地後中P，利用必殺技也可取消。靈活地輸入……



↑取消技昇龍拳[illegible]弱中強，不論哪個都可滿足條件。

B No.10 破解防禦→破解防禦→昇龍裂破

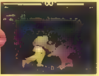
這是破解防禦利用超級取消可能點的屈辱連續技。計量表共消費3個，但威力低。



↑首先，射出破解防禦，使對手搖搖晃晃。



↑往那裡再一次破解防禦，同時開始[illegible]入……。



↑利用超級連續技做昇龍裂破，正好命中。

B No.13 跳躍強 P →蹲身強 P →波動拳→昇龍裂破→神龍拳

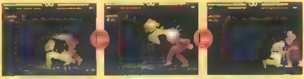
強[illegible]擊的連[illegible]，包括超級取消的定[illegible]連續技。可說是非常適合實戰的連續技。



↑跳躍強[illegible]，[illegible]不[illegible]拉近，也可接續連續技。
↑蹲身強P後的波動拳，習慣的話，可簡單出招。
↑[illegible]地輸入指令，便做超級連續技。

A No.14 跳躍強 K →蹲身中 K →龍卷旋風脚 X 3 →昇龍裂破→神龍拳

這是肯的課題技法中，最長的連[illegible]。重點是蹲身狀態的連繫攻擊及龍卷旋風[illegible]著地後的昇龍裂破。



↑蹲身[illegible]後的中K，[illegible]時機好，連打也可。
↑龍卷出3發不停止的話，對手會倒下。
↑著地後等一下，在解除僵直[illegible]瞬間發動昇龍裂破。

A No.15 昇龍拳→昇龍裂破→神龍拳

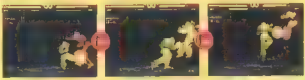
有強引編出的連續技的感覺（笑）。由於第1發的昇龍拳使對手浮起，其後的連繫，不[illegible]全部命中。



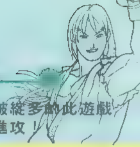
↑強的昇龍拳，容易做超級取消。
↑[illegible]且正確輸入的話，無法取消。
↑昇龍裂破後的神龍拳踢擊。雖命中[illegible]少，但……。

A No.16 跳躍強 K →蹲身中 K →昇龍拳→神龍拳

蹲身中K之後的昇龍拳，出乎意料地難出招，昇龍[illegible]之後的神龍拳也難。不太有效果，是蠻屈辱的。



↑和蹲身中K同時輸入昇龍拳，要求要正確。
↑從確認出昇龍拳之前，就要用開始輸入神龍拳指令
↑打中的話，是超帥的技法，而且有5成的體力奪走的威力。



用肯來獲勝

熱拳、激昇男子一肯。在全體發射形技破綻多的此遊戲中，被動是大禁止。進攻進攻進攻拼命進攻！

基本戰法　光是這些，就必須精通熟練。

▶不要害怕反擊，進攻吧！

因爲是不進攻就不好玩的人物（＊此爲個人見解），使用範圍廣的強掃腿，判定強的蹲身中P 等等，迅速壓制。如果沒忘了使用取消波動拳的話，連續技計量表可貯存。站立弱K也可以使用。



↑蹲身中P 阻止對手的足技，屬於較強的技法。

↓強掃腿範圍廣，給予損傷的量也還好。



▶迅速繞回背後！

由於跳躍中K的裡翻能力非常高，有破綻的話，就要努力繞回到背後。也可使用前方轉身。



↑昇龍拳，[illegible]



↑[illegible]相信中K的判斷。



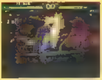
↑以掃腿取消技前方轉身繞到背後。



↑以衝投爲超級連續強迫兩選擇。

▶讓對空技發揮到極致

雖然昇龍拳是最好的，但若來不及的話，要用蹲身強P。離遠的話，用站立強K。



↑迅速就[illegible]的強度，目前仍健在！

破解防禦利用法

由於出招快，範圍也長，故容易使用。從闖入及弱掃腿來使用等。

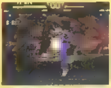


↑[illegible]

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

因為完全無敵的時間長，而且在前方邊滑走邊攻擊，所以揮棒落空的情形少。被防禦時，在著地的破綻時，準備神龍拳的話，可以迴避反擊。



→作為對空也沒有間斷，可以使用。

←作為連續技是非常有用的技。



[illegible]

和昇龍裂破不同，由於只在正上方攻擊，以單發來使用的話，在起身時，大概是以反向出招吧？被防禦的場合時，著地的破綻可藉超級取消來消除。



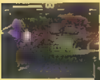
→由昇龍裂破來取消，進入連續技。

←起身時，[illegible]出招的腳，[illegible]！



▶起身的攻防

因為跳躍中K的穿透性能高，以此來攻擊起身。從這裡開始要用掃腿～連續技，或者是出乎意外地做破解防禦，持續前方轉身後的拋投等，變化迅速擴展。



←[illegible]

→[illegible]



這個就是連續技!!

基本連續 J強P→下中K→波動拳

應用連續 J強P→下中P→下中K→龍卷旋風腳×3→昇龍裂破→神龍拳

超級連續技因為不管怎樣，都只有2個接續，所以計量表有3個的時候，以破解防禦攻擊吧。

屈辱連續 昇龍拳→昇龍破裂→神龍拳

這全是昇龍拳的連續技。難度高及外觀的漂亮，令人感到有優越感。



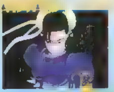
↑有三[illegible]上[illegible]連續技。

CHUN-LI
春麗



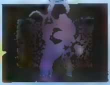


[illegible]









基本・特殊技

輕拳擊 突拳 | 中拳擊 發勁 | 重拳擊 鶴拳打



取消 防禦方向 | 取消 防禦方向 | 取消 防禦方向

輕踢 中段踢 | 中踢 上段踢 | 重踢 後段踢



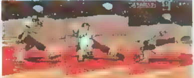
取消 防禦方向 | 取消 防禦方向 | 取消 防禦方向

毒蛇突 | 猛蛇突 | 猛蛇突



取消 防禦方向 | 取消 防禦方向 | 取消 防禦方向

前蹴 | 低蹴打 | 回轉蹴



取消 防禦方向 | 取消 防禦方向 | 取消 防禦方向

落掌打 | 鶴嘴拳 | 鶴嘴拳



取消 – 防禦方向 | 取消 – 防禦方向 | 取消 – 防禦方向

鶴翼打 | 飛翔脚 | 鶴翼打



取消 – 防禦方向 | 取消 – 防禦方向 | 取消 – 防禦方向

特殊打擊

取消 防禦方向



特殊打擊

取消 – 防禦方向 –



P 基本投

虎襲打 取消 – 防禦方向 –



P 空中投

龍鳳落 取消 – 防禦方向 –



破解防禦

旋風蹴 取消 防禦方向 防禦不可



必殺技

百裂腳　Ⓚ連打

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 千裂腳 氣功掌

踏向前方，以站立停止狀態來連續進行踢腿的打擊技。藉按鈕之強弱力道不同，其踢腿的速度亦有所變化。只要進行連打狀態時隨時都能夠施展此技。

飛燕蹴　↓↙←＋Ⓚ

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 千裂腳 氣功掌

一面進行前方翻筋斗，於著地時施展腳後踢之技擊技。藉由按鈕的強弱度不同，橫向移動的距離亦有變化。除了即將著地時以外是無法進行攻擊判定。

回轉的鶴腳蹴　↓↘→＋Ⓚ

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 千裂腳 氣功掌

此場合以倒立之狀態下，兩腳迴旋，施展出踢腿之功夫。著地時的踢技是持有擊倒對手的效果。藉由按鈕的強弱度不同，回轉的時間亦有所變化。

超級連續技

千裂脚　↓↘→↓↘→+K

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 氣功掌

超級連續技會消費計量表１格。於百裂腳之加強版上，繼續踩踏向前方，在於施展出２ 發擊返踢之後，以站立不動狀態下連續施展９發的打擊技。技之始出有無敵時間，由於一邊前進一邊施展技法，較難進行空揮。另外被防禦時候，亦不須承受反擊，是相當強力的技法。正於進行後半之集中一踢時，以超級取消來推出氣功掌的話，即是連續技。

氣功掌　↓↘→↓↘→+P

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 千裂脚

會消費超連續技計量表一格。於後方大幅度地上半身向後仰，集氣之後往前放射強烈氣體之特殊、氣彈形成為止後為完全無敵，由於攻擊判定也相當廣泛，因此不僅於地上，即使是對於空中的敵人亦是非常有效。對於重疊攻擊站起，跳入等等攻擊的敵人，以反向方式來進行施展技能，即形成強力的迎擊技喔。另外，防禦之時，亦不須承受反擊。

春麗

春麗之連續技不僅是單純連續技，實戰性質的連係及屈辱的連續技爲之多數，有値得嚐試玩的價値喔。

COMBO CHART	難度 A…3 B…2 C…3 D…2 E…6
E	NO.01 飛燕蹴
E	NO.02 百裂腳
E	NO.03 後旋轉踢
E	NO.04 氣功掌
E	NO.05 千裂腳
E	NO.06 龍星落
D	NO.07 蹲身中K→蹲身中K
D	NO.08 站立強P→蹲身中K
C	NO.09 波動拳之破綻中的飛燕蹴→再蹲身強K吧！
C	NO.10 破解防禦→流星落
C	NO.11 鷹爪腳→跳躍強P
B	NO.12 後旋轉踢→氣功掌
B	NO.13 後旋轉踢→鷹爪腳×3
A	NO.14 飛燕蹴→站立強P→千裂腳
A	NO.15 氣功掌→千裂腳→氣功掌
A	NO.16 飛燕蹴→百裂腳→千裂腳→氣功掌→千裂腳

C No.9 波動拳之破綻中的飛燕蹴→加上蹲身強K吧！

跳越跳躍道具，利用能夠進行攻擊模式之飛燕蹴的課題。一旦爲中，強、見過波動拳之後就來不及變更了。



↑CPU隆將打擊波動拳之間隔記住之後，先行進行入力。



↑在能看到波動拳之瞬間按下K按鈕。



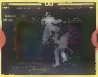
↑於波動拳之[illegible]中踢腿命中的說，即圓滿完成。

C No.11 鷹爪脚→跳躍強P

鷹爪腳於相當低處擊中後，立刻進行連打強P，以如此感覺來操縱即可。即使是中K及弱P，亦能成爲連續技。



↑於相當低處命中鷹爪腳，即將著地之[illegible]。



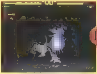
↑命中之前，先進行連打強P，第1發如果太低的[illegible]不行。



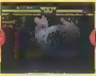
↑在實戰上，首先不可使用的認，超，屈辱連續技。

B No.13 後旋轉踢→鷹爪脚×3

後旋轉踢命中時，以最後之一擊立刻追擊漂浮的對手。是否能夠敏捷邊速使出鷹爪■為勝負關鍵。



↑後旋轉踢，弱中強皆可。



↑完全是於先輸入前方跳躍，著地後立刻跳躍。



↑跳躍後快輸入，進行連打中K。 且是畫面端則無法進入。

A No.14 飛燕蹴→站立強P→千裂脚

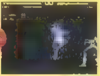
由飛燕蹴命中之地上技，簡單即可成爲連續技。能夠進行站立強P超級取消的話，即毫無問■。



↑飛燕蹴無論遠強中弱任何一種都OK，但是於強之狀態下，時間上較爲寬裕。



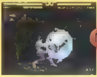
↑著地後施展強P，立刻開始指令輸入。



↑迅速輸入 尤其是取消的時間較爲耗■。

A No.15 氣功掌→千裂脚→氣功掌

超級連續技3連發。以2回連續超級取消來決定的連續技。從氣功掌的千裂脚是較易進行空揮。



↑最初的氣功掌是爲無問題 完全是由千裂脚指令輸入開始。



↑氣功掌命中之瞬間時，以陡之終了指令的感受。



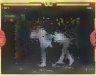
↑從千裂脚之氣功掌■爲簡單。最後的連打中■還容易確定。

A No.16 飛燕蹴→百裂脚→千裂脚→氣功掌→千裂脚

從飛燕蹴之百裂腳是以弱來施展出。從千裂腳之氣功掌雖然是可以，但是從那裡的千裂腳較爲困難，因此還是迅速發動吧。



↑飛燕蹴任 種皆可，但百裂脚若不是弱即無法轉換聯繫。



↑如果百裂脚命中的話，立刻將千裂脚做超級取消。



↑從氣功掌之千裂脚，倘若時間空檔的話，即將空揮了…

用[illegible]來獲勝

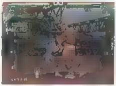


移動速度，毫無瑕疵的技巧是超一級。倘若更加精進毫無瑕疵的連係的話，硬是非常強的人物角色。基本上誰是最強的人物呢？

基本戰法　讓你更加精通熟練

▶驚人拼命的速度爲最大的武器

此遊戲當中以全員移動速度之緩慢來說，僅僅春麗（及布蕾亞）持有非常快速的移動力。將此能力活用至最大限度時，以連續技以及此概念以外，來進行各種不同的攻擊爲之可能。尤其是，決定拋投技之機會是爲相當多數。



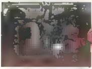
↑於崩潰之後緊迫的一瞬間忽然拋投，這是最具備效果。

↓即使是對於華華掃腿的空揮，亦可不斷的拋投。



▶驅使強力的連攜

飛燕蹴命中之後（包含防禦）之地上技，是無法反擊（斷定）。火煉煉地使用吧。



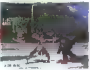
↑和對手之應對時，要擊出弱…



↑擊中後，自己先行移動



↑面對飛躍道具進行後出……



↑僅在中上亦可能進行將所欲的個操作。

▶達到極限的對空技！

對空技遺憾的是非常貧弱。對於遠方的應對時，雖然以站立中K及強K來操作即可…。



↑起身時僅有氣功掌可發射。

破解防禦利用法

由於能夠進行取消站立弱P及蹲身弱P，因此使用時機爲之不少吧。



↑[illegible]，決定機會仍爲多數。

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

由於是以無敵狀態下前進攻擊的技能，即使是遠距離亦可確定。百裂腳命中時及從飛燕蹴命中的連續技，可能進行驚人重賽吧。超級取消也容易進行。



➡[illegible]後的[illegible]連打部分，[illegible]令人輕鬆愉快操作的取消

← 命中百裂腳，必須使之連係。



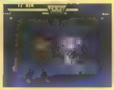
[illegible]

攻擊判定雖然不是相當廣泛，但由於是全身無敵，並且於上方向判定亦可施出，因此對空是理所當然，以百裂腳能夠將空中奔跑的對手捕捉住的情況也不少。可稱之優秀的技能。



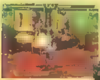
➡ 縱然沒有技巧上破綻，依然是有效。

← 倘若進入飛燕蹴，即為取消之準備。



▶起身的攻防

於跳入中，事先使用操作裡翻跳躍強P。但是，倘若在對手頭上無法儘快使出技能時，則無法形成裡翻，因此請注意此點。或者是，以識破對手起身時必殺技來瞄準破解防禦亦可。



← [illegible]跳入[illegible]，[illegible]為超級連續技。

➡ [illegible]



這個就是連續技!!

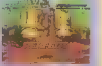
[illegible] J強P→站立弱K→百裂腳

應用連續 飛燕蹴→下中K→百裂腳→千裂腳→氣功掌→千裂腳

通常跳躍攻擊，或者是從飛燕蹴開始之連續攻擊爲大部分。百裂腳，對於連打尚無自信的玩者，最好暫且先不要使用爲之上策。

屈辱連續 下降J強K→鷹爪腳×2→J強P

對於跳躍中的對手，從下降踢腿開始，到上昇鷹爪腳。×2→強P空中連續技。



↑ [illegible]

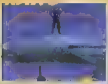
ガイル

GUILE

盖爾













基本・特殊技

輕拳擊		中拳擊		重拳擊	
銳拳		上身擊		直衝拳	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

輕踢		中踢		重踢	
掃踢		中量踢		迴旋踢	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

銳拳		直拳		昇揚上擊	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

慢速踢		慢側踢		龍掃擊	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

跳躍拳擊		跳擊切擊		跳擊切擊	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
—		—		—	

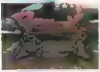
躍擒擊		重爾踢		飛躍側擊	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
—		—		—	

特殊打擊

旋旋轉肘節	取消		防禦方向	



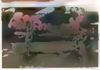
特殊打擊

亂混拳	取消		防禦方向	



特殊打擊

猛格鬪錦	取消		防禦方向	



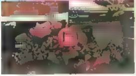
倒崩防禦

エルボスタンプ	取消		防禦方向	防禦不可



通常投 1

背摔	取消	—	防禦方向	防禦不可



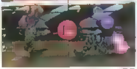
通常投 2

聖殺投擊	取消	—	防禦方向	—



通常投 3

擦行擦投	取消	—	防禦方向	—



必殺技

超音速風暴 ←集氣→＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





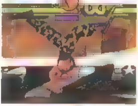
可做超級取消的技法 ▶ 開局臂擊 雙重翻身踢

兩種超級連續技均可取消。不過使用雙重翻身踢的取消指令不如使用開局臂擊的取消，指令比較簡單，您不妨考慮試試看。順便提醒一下，在作取消指令時，必須到與對方之間的距離極密，之處才實行指令喔！

翻身踢 ↓集氣↑＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 開局臂擊 雙重翻身踢

任何一種的超級連續技都與超音速風暴一樣均可作取消指令。但由於作翻身踢時身體會浮在空中，以致無法作取消指令。因此為了成功的完成取消指令，必須操作迅速。基本上，雙重翻身踢與其他的連續技一同進行才是明智有效而強勁的使用途徑。

超級連續技

開局臂擊　←集氣→←→＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 雙重翻身踢

如果作超級連續技的取消指令，必殺技的取消指令便無法簡單化。所以在實行技能時開始必須要同一個方向。起初只須要控制好時間，然後等待可以出招的良機出招即可。難易度低。

雙重翻身踢　↙集氣↘↙↗＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 開局臂擊

如果迅速地輸入開局臂擊的取消指令的話，對出招雙重翻身踢時往←方向的滑去來説是相當重要的。基本上，在出招發光時才開始集氣。關於實行取消指令的地點是在出招第2次雙重翻身踢著地一瞬間時實行這項技巧，必須不斷的練習。

ガイル（蓋爾）

如何掌握出招技巧是操縱蓋爾時最重要的課題。招數快的時候請您放輕鬆小心操縱。

COMBO CHART	難度 A…2 B…4 C…2 D…3 E…5
E NO.01	超音速風暴
E NO.02	翻身踢
E NO.03	開局臂擊
E NO.04	雙重翻身踢
E NO.05	掠行倒投
D NO.06	J強P→蹲身強K
D NO.07	屈弱P×2→超音速風暴
D NO.08	J強K→屈中P→翻身踢
C NO.09	跳躍強P→屈弱P→超音速風暴→開局臂擊
C NO.10	J強P→屈中P→屈弱K→翻身踢
B NO.11	超音速風暴→開局臂擊→雙重翻身踢
B NO.12	超音速風暴→雙重翻身踢
B NO.13	翻身踢→雙重翻身踢
B NO.14	J中K→屈中P→屈弱K→翻身踢→雙重翻身踢
A NO.15	J中K→立弱K→超音速風暴→屈中K→開局臂擊
A NO.16	雙重翻身踢→開局臂擊

B No.10 J強P→屈中P→屈弱K→翻身踢

屈中P要變化屈弱K時須看清楚再出招。首先將操縱桿完全向下移動，接下來在出招屈弱K時取消此指令，再實行翻身踢。



↑出招J強P時備可能打擊後方處，並且非碰打擊點。



↑屈中P能確實的打擊到的話，可順利出擊下一個動作。



↑確定[illegible]出招後立即作取消指令

B No.11 超音速風暴→開局臂擊→雙重翻身踢

在近距離的地方HIT超音速風暴，再立即作←→＋P連結臂擊。輸入指令後必須開始作雙重翻身踢的集氣。



↑與對手的距離[illegible]你可以使用超音速風暴弱、中強的任何一種



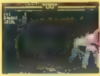
↑發光時代表已開始集氣，夠厲害的！

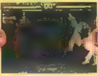


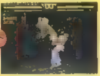
↑[illegible]能在招後作SC的招術。

No.12 超音速風暴→雙重翻身踢

為了簡化指令，請利用以下的輸入方式操縱，、、→＋P、↗。操縱時間不需要太快。


↑使出超音速風暴後再將十字往↓移，因與人的操縱方式大概相同。


↑輸入指令。


↑之後就待出招完畢，注意指令不要有錯。

No.14 J中K→蹲身中P→蹲身弱K→翻身踢→雙重翻身踢

途中決定出招翻身踢的時間與NO.10相同。從翻身踢變化成雙重翻身踢的指令相當簡單。如：、↗K、↘、↗K。


↑SC翻身踢相當困難，請多作練習。


↑想成功的完成集氣，就必須注意J中K的打擊點


↑如果時間正確的話，可以考慮取消雙重翻身踢的指令。

No.15 蹲身中K→站立弱K→超音速風暴→屈中K→開局臂擊

所有的動作請迅速地進行，連取消指令也要以最快的速度執行。要抓準超音速風暴後的時機所作的中掃腿動作。

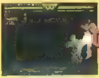

↑蹲身中踢、蹲身弱踢、超音速風暴的簡單招式。


↑完成超音速風暴後立即輸入屈中踢。

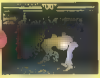

↑最後再快速輸入、、→＋P的指令作結束。快

No.16 雙重翻身踢→開局臂擊

使出雙重翻身踢的瞬間，就開始下一個集氣，第一發著地時就作取消指令。在腳一著地時即可實行。


↑看起來很簡單的SC，SC的連續技，員責。


↑雙重翻身踢之取消指令相當困難，可以把重點放在腳部。


↑畫面上正是在想如果著地就好了的一瞬間。



用蓋爾來獲勝

要懂得活用可移動的基本技及抓好集氣出擊超音速風暴的時間。當然之後您也別忘多練習連續技。

基本戰法　您必須熟練的事

▶記著集氣時間

操縱桿移至後方後會往前突擊的 2 種基本技軋滾紋及猛椿腳踢。無法用必殺技作取消指令的情況下，這兩種基本技可用超級連續技達到取消指令的動作。有牽制的效果。



↑反覆移往前的對手逼迫快速的進行取消指令。

↓若在之後倒使對手打壓能再因此無法打擊成功，請勝的作移動集氣吧！



▶超音速風暴相關連係

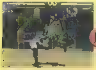
超音速風暴防禦之後用，裡拳及軋滾紋來擊潰對手下一個出擊。J 攻擊也是攻擊目標。



↑確實的從上快出作攻



↑再次用出小技打擊對手



↑上段對應時的打擊點。



↑當然這是為了使出連續技

▶這就是對空技！

什麼時候需要用對空技呢？可能是必須依賴翻身踢但蹲身強 P 也為重寶時或沒有時間集氣時都是利用對空技的好時機。



↑如果您想要慎重地進行，不妨試試蹲下 J 強 K。

破解防禦利用法

取消跳躍，選擇 2 種較強勢的超音速風暴和 GB 之戰法。



↑趕在跳躍攻擊作出 P 之動作。

▶如此使用超級連續技！

可以 SC 的地上攻擊如像通常攻擊或超音速風暴等，使用頻率是相當高的。還有，雖然有效距離長，但是最後只有一發能命中的話，一樣無法擊倒對方。





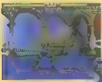
實行 SC 之際，出招翻身踢 2 次，在腳著地時可以感受到指令的終止。這種技能尤其在剛出招的時候所向無敵，如果能熟練反向攻擊，可達到不錯的戰果。

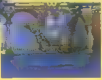




▶起身的攻防

防禦對手的起身攻擊最保障的方式是確實的使出超音速風暴。即使被打擊時，只要出招翻身踢或雙重翻身踢等，對於迎擊技高的蓋爾來說，真是輕而易舉。但是請注意翻身踢的打擊率較低。





這個就是連續技!!

基本連續：超音速風暴→開局臂擊

應用連續：J 強 P →屈中 P →翻身踢→雙重翻身踢

如果能抓到簡化超音速風暴的技巧→開局臂擊的指令，您也可以試試練習翻身踢變雙重翻身踢。

屈辱連續：GB →屈中 P →站立弱 K

若沒有進行屈中 P 便無法進入弱 K 的指令。還有別忘進行 GB 哦！



CHARACTERS FILE

ザンギエフ

ZANGIEF

桑基爾夫

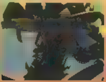




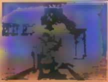
桑基爾夫在祖國是最有名望

向全世界進攻去









基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
水平拳	爆擊拳	爆擊直拳



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

輕踢	中踢	重踢
低掃踢	中踢	俄羅斯踢



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

低銳拳	低直拳	低直拳



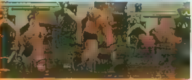
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蹲身側掃	蹲身側掃	蹲身側掃



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

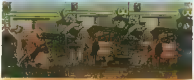
跳躍刺拳	直跳碰	飛躍撞擊



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

– – –

雙膝跳擊	落錘踢	落錘踢



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

– – –

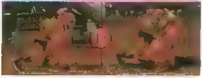
特殊打擊

飛踝身擊 取消 – 防禦方向



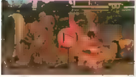
P基本投

踏十字投 取消 – 防禦方向 –



K基本投

取消 –



背後投

取消 –



破解防禦

爆烈頭擊 取消 防禦方向 –



必殺技

雙截拳

弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲



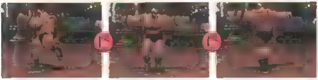
成功率高的對空技之一，可以逃開發射形技的跳躍。但是相對的遠距離則攻擊力較弱。

可做超級取消的技法 ▶ 超級碎石擊

快速雙截拳

弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲



此拳與雙截拳比起來它的攻擊持續性短，且在回轉中腳部無法判定勝負。再來這種技能也無法閃躲發射形技。

可做超級取消的技法 ▶ 超級碎石擊

螺旋重打

回轉操縱桿１次＋Ⓟ

取消 —　防禦方向 —



桑吉爾夫的主力武器是必殺技。使用回轉操縱桿１次，→↘↓↙←↖↑＋P，即使省略斜的動作電腦也聽從指令。

可做超級取消的技法 ▶ 無

俄羅斯爆投

回轉操縱桿１次＋Ⓚ

取消 —　防禦方向 —



即使與對手的距離相當遠也可利用移動必殺投，但若無法順利進行摔的動作時，動作會緩慢下來且會擴大與對方之間的距離。

可做超級取消的技法 ▶ 無

超級連續技

終極原子爆擊 LV1　P

取消　－　**防禦方向**　－



可做超級取消的技法 ▶ 無

從爆投變換螺旋重打是一種豪邁有勁的摔角技。此種技法幾乎可以說是沒有失敗的動作，因此在發光的一瞬間便可決定勝負。

終極原子爆擊 LV3

取消　－　**防禦方向**　－



可做超級取消的技法 ▶ 無

雖然 LV3 會消耗 3 個超級連續技的計量表，但是您如果下定決心的話，可能替您奪回 70 % 的體力計量表，是一翻即反的技巧。

超級碎石擊　↓↘→↓↘→+K

取消　碎石擊中做↓↙←+K的停止動作　**防禦方向**　立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 終極原子爆擊



碎石擊是桑基爾夫唯一打擊系列的超級連續技。到第 4 發以↓↙←+K 入力。第 4 發以後的攻擊均可作取消。取消的時候尤其與對手相近，視情況便出拋摔或打擊。對了！順便提醒您一下，當您出招被對手防禦掉時，第 4 發的碎石擊可使用終極原子爆擊的超級取消技。

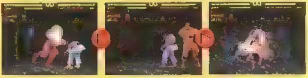
桑基爾夫

現在繼續進行桑基爾夫的行家模式比較簡單的部份。看到這裡您是否覺得多的有點不安了呢！

COMBO CHART	難度 A…2 B…2 C…2 D…3 E…7
E	NO.01 雙截拳
E	NO.02 快速雙截拳
E	NO.03 俄羅斯爆擊
E	NO.04 螺旋重打
E	NO.05 碎石擊
E	NO.06 終極原子爆擊
E	NO.07 LV3 終極原子爆擊
D	NO.08 後抱摔
D	NO.09 蹲身中P→蹲身中K
D	NO.10 閃躲波動拳，擊出雙截拳！
C	NO 11 飛踝身擊→站立弱中→雙截拳
C	NO 12 超級碎石擊→終極原子爆擊
B	NO 13 跳躍強K→站立弱K→快速雙截拳
B	NO 14 跳躍強K→蹲身中K→超級碎石擊
A	NO 15 就是螺旋重打！
A	NO 16 超級碎石擊→中斷→站立中K→超級碎石擊

D No.8 後抱摔

如果您決定利用背後摔角的話，以下有 2 種方法您可以試看看。1. 用倔強K擊倒對方再繞到對方的後方。2. 用GB敲擊後再繞到對方的後方。



↑想要通過的過關可以利用 GB 敲擊看看……。

↑跳越已經暈厥的對手後方。輕而易舉。

↑之後確實進行後抱摔的話一定過關。

C No.12 超級碎石擊→終極原子爆擊

碎石擊只有在防禦之際才可以在第4發碎石擊作SC。只需要一面轉動操縱桿＋連續按鈕即可。



↑這時只需轉動操縱桿＋連續按鈕即可。

↑隨[illegible]終極原子爆擊

↑過關！是個簡單的任務啊！

B No.13 跳躍強K→站立弱K→快速雙截拳

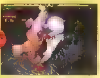
此連續技的重點在跳躍強K擊中後，務必稍為前進一點在進行站立弱K。



↑跳躍強K的動作完畢後，操縱桿就放置於前面不動……



↑向前移動後再利用站立弱K命中對方……



↑直到取消雙截拳爲止，不然繼續反擊。

B No.14 跳躍強K→蹲身中K→超級碎石擊

遇到比較困難的輸入方式時如：倔中K的↓↘→↓↘→+K的輸入方式，您要如何重覆此動作呢？您可以試試↓↘→↓K→+K的輸入指令。



↑命中跳躍強K後，在著地時作↓↘→↓中K的指令……



↑倔中K擊中後，再來輸入↓↘→K即可……



↑連結超級碎石擊，活用簡化的靈獲指令。

A No.15 就用螺旋重打，攻擊吧！

對付重覆垂直跳躍的攻擊，就是螺旋重打的任務。重點在著地的一瞬間必須開始輸入指令。



↑跳躍攻擊可牽制對手的行動，因此即便很近也不會遭攻擊。



↑不要焦急！等到對方快著地時，再開始輸入指令。



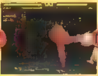
對[illegible]而言，這是相當簡單的任務。

A No.16 超級碎石擊→中斷→站立中K→超碎石擊

中斷還連結站立中K是很嚴厲的。首先輸入站立中K的指令↓↘→K，接下來輸入碎石擊的指令↓↘→K即可出招。



↑首先利用指令↓↘→+K中斷碎石擊……



↑視時機變換站立中K，中K指令↓↘→K……



↑再輸入↓↘→+K的碎石擊指令。

用桑基爾夫來獲勝

桑基爾夫是一位利用重打擊和豪邁有勁的摔角技決定勝負的重量級摔擊手。由於在中距離戰就與對手纏鬥互相探索，所以要如何接近一步這就是您最重要的課題了！

基本戰法 您必須熟練的事

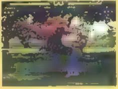
▶不靠近一步便無法開始！

首先教您如何接近對手。在完成摔角動作之前，由於地上戰有些牽制，所以您可以先作跳躍、擊倒對方，再接近對方。靠近的佈局、牽制技可利用站立中K。想打倒對方，可利用偎強K；跳躍則利用強P等都是不錯的招術。



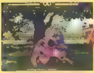
↑迅速出招站立中K，可反擊對方的掃腿

↓當然對方也懂得如何閃避，所以請掌握好時間。

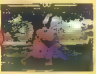


▶紅旋風相關技

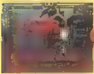
桑基爾夫不是以連續技為主力的，他是以摔角相關技為主力的人物。盡全力進行此型式連續技。



↑接近對方的話從跳躍攻擊中段……



↑利用螺旋中打吸取！



↑接下來就蓄攻擊防禦……



↑持續的攻擊也是常用的手段。

▶何謂對空迎擊？

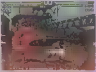
基本上是利用雙截拳來作迎擊。如果防禦的打點較高時，對方著地時再摔角。



↑如果在遠距離跳躍的話，可以利用站立強K將對方擊潰。

破解防禦利用法

GB的射程遠，您可以瞄準較遠的牽制技（掃腿）擊敗對方。

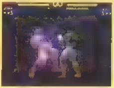


↑利用此動作打擊掃腿！

▶如此使用超級連續技！

終極原子爆

此技與螺旋重打相同，從跳躍攻擊和小技等都是基本技。但是，FA 型的摔角距離比螺旋重打狹窄，如果太接近便無法吸取。切記！



➜打擊再摔角的話可利用跳躍攻擊。

←這一瞬間是最有趣的，別錯過了！



[illegible]

超級碎石鑿的基本形式是輸入中 K 取消指令，再作連續命中動作。防禦之後可能遭到反擊，請作 FA 型式的 SC 或↓↙←＋K 的中途中斷指令。



➜中斷後的距離相當近，正是可作摔角的良機。

←只有此這點才能在 FA 型式作 SC。



▶起身的攻防

桑基爾夫的起身防攻之選擇相當豐富。基本上利用身體攻擊背部是有些困難，所以您可以試著實行起身及倔強 K 兩種指令。一旦對方警覺到您的防禦時，您可順時吸取螺旋重打。這種壓倒的防禦方式也很有效果。



←命中後利用螺旋重打和倔強 K 繼續攻擊。



➜反防禦的方式也很新鮮。

這個就是連續技!!

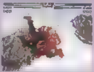
基本連續：J 強 P →站立中 K →超級碎石鑿

應用連續：J 強 P →屈中 P →屈中 K →超級碎石鑿

雖然它們的關係不確定，但連續技最大利點就是在奪取對方的體力。並且別忘了要確實進行倔中 P →倔中 K 。

屈辱連續：破解防禦→鐵十字技

擊出 GB 後跳越到神中的對手的背後作摔角。屈辱度高。



↑少見的背後摔角。

CHARACTERS FILE

ほくと

HOKUTO

北斗

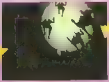




北斗從小被一位古流柔道家所領養，至幼傳授到相當多的技能，如今都成為她個人獨自風格的東西。[illegible]歲的那一天她知道一件事情，那就是她的哥哥還活在修羅道[illegible]就這樣[illegible]旅行尋找失散已久的[illegible]。



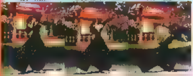






基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊	輕踢	中踢	重踢
訃激	頸脈止	訃震	蹴頭	膝崩	後蹴




取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

掌手	掌激	掌激	膝襲	膝激	地這腳




取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

落手	落掌	落掌	落激	落激	落擴腳

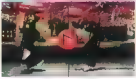



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

特殊打擊



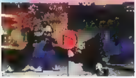
特殊打擊



P基本投



K基本投



拋投指令



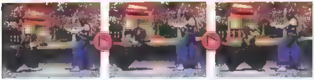
破解防禦



必殺技

肘激崩 ↓↘→＋P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣鍊射・擊凰技

一面前進一面利用肘擊突擊時，不可欠缺的關連 8 連續技。按鈕有弱、中、強三種，因技的射程、僵直時間的不同選擇按鈕。在這建議您選擇比較沒有破綻的弱鍵。

掌擊破 肘激崩後、↓↘→＋P

取消　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣鍊射・擊凰技

肘激崩之後所追加的招術。如果肘激崩命中的話可作連續命中。但是一旦被閃躲後破綻會變大。這時要用超級取消技。

護流攻 ←↓↙＋P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣鍊射・擊凰技

防禦動作後的反擊擋身技。僅對下段攻擊或 GB 、發射形技等無法作擋身動作，並且沒有辦法對抗拋投。

振空擊 ↓↙←＋P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲

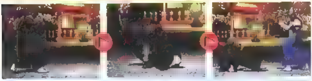


可做超級取消的技法 ▶ 氣鍊射・擊凰技

連續出招，後退再前進踢的招術。踢出的一瞬間是力量無比，因此可以完全反擊對手的攻擊。

振脚擊 ↓↙←+Ⓚ

取消 SC　**防禦方向** 立 蹲



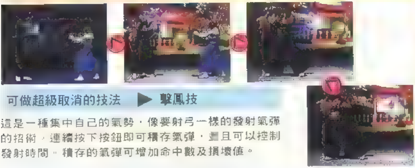
可做超級取消的技法 ▶ 氣鍊射．擊鳳技

振腳擊簡單地說就是振空擊的下段型態。將振空擊和振腳擊的後退動作中輸入↓↙←＋P或K 指令後可再後退幾步。

超級連續技

氣鍊射 ↓↙←↓↙←＋P

取消 SC　**防禦方向** 立 蹲

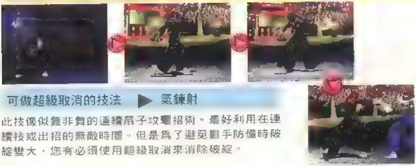


可做超級取消的技法 ▶ 擊鳳技

這是一種集中自己的氣勢，像要射弓一樣的發射氣彈的招術，連續按下按鈕即可積存氣彈，並且可以控制發射時間。積存的氣彈可增加命中數及損壞值。

擊鳳技 ↓↙←↓↙←＋K

取消 SC　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣鍊射

此技像似舞非舞的連續扇子攻擊招術。最好利用在連續技或出招的無敵時間。但是為了避免對手防備時破綻變大，您有必須使用超級取消來消除破綻。

北斗

北斗的行家模式不只連續技的指令難以操縱，就連其他重任也是如此。

COMBO CHART	難度 A…2 B…2 C…2 D…2 E…8
E	NO.01 肘激崩
E	NO.02 肘激崩→掌擊破
E	NO.03 振空擊
E	NO.04 振腳擊
E	NO.05 護流攻
E	NO.06 擊鳳技
E	NO.07 氣鍊射
E	NO.08 流水
D	NO.09 利用蹲身強K閃開波動拳
D	NO.10 蹲身中P→肘激崩→掌擊破
C	NO.11 蹲身中P→肘激崩→擊鳳技→氣鍊射
C	NO.12 流水→蹲身弱K
B	NO.13 護流攻→氣鍊射
B	NO.14 利用振腳擊閃開波動拳→氣鍊射
A	NO.15 蹲身強P→蹲身中P→肘激崩→擊鳳技→氣鍊射→擊鳳技
A	NO.16 蹲身強P→蹲身中P→肘激崩→掌擊破→氣鍊射→擊鳳技→氣鍊射

C No.11 蹲身中P→肘激崩→擊鳳技→氣鍊射

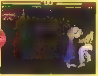
這是使用SC的基本連續技。當肘激崩要變換擊鳳技時，輸入流穩地指令，最後再以氣鍊射的指令輸入在擊鳳技後。



↑圖中・・・肘激崩是最基本的形式，肘激崩失敗的話會NG。



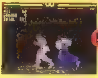
↑出招肘激崩之後，對手會向後翻仰，這個正是變換擊鳳技的好時機。



↑輸入氣鍊射之指令時不得焦急，在這裡失敗的話會很心疼的。

C No.12 流水→蹲身弱K

此連續技的內容也相當簡單。利用流水繞到對手的背後，再作蹲身弱K的連續打擊。



↑首先利用流水繞到對手背後。



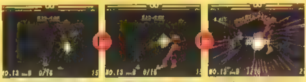
↑可從這裡開始作屈弱的連續打擊。大概上還算圓滿……



↑切記，弱屈K・擊鳳技可連續命中。

B No.13 護流攻→氣鍊射

護流攻最簡易的方式是先打倒對方，再作起身動作。出招氣鍊射的條件是必須等打擊技命中後才可 SC 。



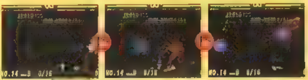
↑護流攻的簡易作法，先打倒對方，再作起身。

↑預測對擋身技的打擊時間……

↑發動 SC 氣鍊射，太完美了！

B No.14 出招振腳擊閃開波動拳→再進行氣鍊射

電腦通常在防禦跳躍攻擊→屈中Ｐ之後，發射波動拳攻擊。振腳擊就瞄準波動拳出招吧！



↑以跳躍攻擊→屈中Ｐ來誘出波動拳。

↑振腳擊須停頓一瞬間再出招，誘導成功的話……

↑用 SC 氣鍊射追擊。一旦輸入指令後立刻出招振腳擊。

A No.15 跳躍強Ｐ→蹲身中Ｐ→肘激崩→擊鳳技→氣鍊射→擊鳳技

任務逐漸開始！請注意在氣鍊射變換擊鳳技時必須快速實行 SC 。



↑放在最後變換肘激的成擊鳳技是一件很重要的事。

↑接下來在氣鍊射後實作 SC 的動作！

↑最後的擊鳳技Ｓ！將膝及腳擊部，便大功告成。

A No.16 跳躍強Ｐ→蹲身強Ｐ→肘激崩→掌擊破→氣鍊射→蹲身強→氣鍊射

相當繁雜且高難度的連續技。從掌擊破到擊鳳技的 SC 必須迅速連結。最後氣鍊射如果不集中射擊的話就無法命中。



↑到擊鳳技為止都須迅速實行 SC 。

↑擊鳳技之後，對手會浮在空中，所以 SC 氣鍊射必須集氣。

↑瞄準目標發射。這麼一來太完美了！

用北斗來獲勝

北斗是善長長距離的攻擊及近距離進攻的人物。跳躍中的連續技具實用性，破壞力。出類拔萃。

基本戰法　光是這些，就必須精通熟練。

▶地上戰必須活用射程攻擊對方！

地上戰的攻擊須設在對手射程以外的地方，屈強K或→＋強K，主要的是振腳擊。由於屈強K可一面閃開發射形技一面反擊，因此對於有發射形技的相手您可以試試看此招術。進行接近戰時，即使對手在防禦屈弱K，您也須要以攻擊爲優良進行。



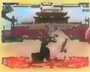
↑活用射程，限制對手的行動。

↓連結屈弱K，振腳擊，再試的誘導對方的屈強K等的攻擊均是有效的方法。

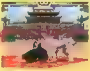


▶重要的攻擊術"肘激崩"！

即使弱肘激崩被對手閃掉，也不會因此而有破綻。只要命中的話，SC會偷偷的消耗對方的體力，因此它正是您不缺少的招術。



↑取消屈強P，再進行弱肘激崩……



↑最基本的招術，快換SC！



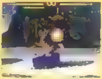
↑如果弱肘激崩被閃掉也不要緊！



↑立刻換招屈弱K，取得優先權！

▶何謂對空迎擊？

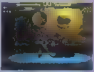
對空技的話可出招屈強P。屈強P幾乎可以對付所有的跳躍喔！若遇到遠距離的跳躍您可以變換站立強K出招。



↑屈強P是一種比較安定的對空技。

破解防禦利用法

北斗的GB的射程相當遠且操縱容。易重要的是如果能在流水後出招的話會更好。



↑以流水出招，轉到背後時即是好機會！

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

由於氣鍊射被閃掉，也不會有破綻，因此您可以活用它好好計畫作戰！特別像 SC 利用無破綻的招術更具魅力。所以如果掌擊破，擊鳳技被閃掉時，最基本的就是利用氣鍊射的 SC。



→氣鍊射是一種活用性質的連續技。

←糟了！這時要用 SC 氣鍊射！



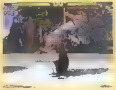
[illegible]

擊鳳技是利用在防禦連續技及弱肘激崩，以及對付特別粗暴的對手時用的招術。但是若被對方閃掉此技，可能會產生破綻。這時必須利用上述的 SC 氣鍊射作攻擊。



→氣鍊射變換 SC 擊鳳技時會急減命中率。

←最基本的 SC 肘激崩

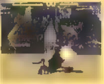


▶起身的攻防

由於北斗跳躍中 K 的勝算高，您可以作裡翻攻擊當作起身防攻。一面作穿透攻擊，一面攪亂對方的防禦動作。出招屈強 K 等的多種招術，然後再利用 GB 敲擊對方，保證有效。



←對付巨大人物時必須出招穿透中K、蹲中P、屈中P。



→加上 GB，效果可能不錯，但是不要忘設計必要的佈陣。

這個就是連續技!!

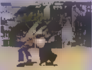
基本連續 屈中 P→肘激崩→掌擊破

應用連續 屈中 P→采激崩→擊鳳技→氣鍊射

屈中 P→肘激崩的連續技均通用，您有必要熟練這些招術。再來只有弱的肘激崩才可連續出招。

屈辱連續 破解防禦→流水→擊鳳技

對方看起來除了屈辱之外沒有其他作用的招術，重視外觀的連續技。



↑流水要換變擊鳳技時相當麻煩。

クラッカージャック

CRACKER JACK

傑克





有位決心[illegible]離開組織的保鏢，他雖被許多年輕強壯的人所團[illegible]在組織裡，但是，不一會身功夫，在他的[illegible]卻躺著一些堆積如山的被打倒的年輕人[illegible]誰也敵擋不了我的拳擊」。









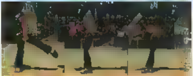
基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
活跳躍	漂亮眞打	漂亮身動



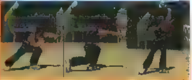
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

弱踢	中踢	強踢
播踢	漂亮中踢	漂亮重踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

勇者跳躍	勇者眞打	上[illegible]



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

勇者拳擊	勇者[illegible]擊	勇者拳擊



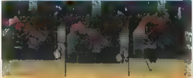
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

跳躍擊拳	跳躍上拳擊	跳躍漂亮



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
–		–		–	

跳躍踢	跳躍踢	跳躍漂亮踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
–		–		–	

通常拋投1 P

能量殊斬 取消 – 防禦方向 –



通常拋投2 K

パワーリフトスター 取消 – 防禦方向 –



破解防禦 PKK

雙拳秀擊 取消 防禦方向



必殺技

直行衝刺

← 集氣 → ＋ Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

可使用超級取消的技法▶
狂熱野牛　全壘打英雄
瘋狂傑克擊



就算被防禦、技的僵直時間也很短，不管是那個技都可以做SC，這就是傑克的主要武器。通常在打擊技上再加上取消的使用情況居多。

衝刺上擊

← 集氣 → ＋ Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

可使用超級取消的技法▶
狂熱野牛　全壘打英雄
瘋狂傑克擊



被對手蹲身時，擊不中的情況也會發生，又，要取消 SC 的話，看是全壘打英雄也好，或是連接下一個攻擊也好。

終極拳擊

同時按下Ⓟ的弱中強或是同時按下Ⓚ的弱中強鈕

取消 SC　防禦方向 立 蹲

可使用超級取消的技法▶
狂熱野牛　全壘打英雄
瘋狂傑克擊



根據同時所按下鈕的時間之不同，危險情況有 10 階段的變化。使用取消時，要注意集氣時間喔？

巴帝克英雄

← ↙ ↓ ↘ → ＋ Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

可使用超級取消的技法▶
狂熱野牛　全壘打英雄
瘋狂傑克擊



發身形技道反跳回的有點功夫。但是，由於攻擊判定時間短暫，因此要做 SC 很難，以單發方式會來得比較好。

足球踢

← ↙ ↓ ↘ → ＋ Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

可使用超級取消的技法▶
狂熱野牛　全壘打英雄
瘋狂傑克擊



說起來，還是巴帝克英雄的腳部版本。是踢回對手飛行武器的技。只要每踢掉一個飛行武器，就會顯示得 1 分。

超級連續技

全壘打英雄 P

取消 一　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 一

一旦決定好技之後就與對手在空中交戰，目標[illegible]下，且可在空中連續技。又，只因不使用SC，對於出招，會發生無敵時間。

克雷勁傑克 P

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲





可做超級取消的技法 ▶ 全壘打英雄　狂熱野牛

在使用直行衝刺後再取消，若計量表上尚有餘時，就利用全壘打英雄加上取消技，可就很強力了。不光是連續技組合容易就連創技的使用頻度也高。

狂熱野牛 P

取消 一　　**防禦方向** 一





可做超級取消的技法 ▶ 一

輸入指令完畢後，傑克就向前進抓到對手毆打。由於是拋投技，所以無法使用SC，要組合實際戰法也難。先破解防禦後再瞄準目標是比較確實的方法。

傑克

從嘴賦屈辱技到豐富華麗且強力的空中連續技是個全方位的傢伙，他的名字就是克拉卡傑克（C傑克）。

COMBO CHART	難度 A…3 B…3 C…1 D…1 E…8
E	NO.01 直行衝刺
E	NO.02 衝刺上擊
E	NO.03 巴蒂克英雄式
E	NO.04 足球踢
E	NO.05 終極拳擊
E	NO.06 狂熱野牛
E	NO.07 全壘打英雄
E	NO.08 瘋狂傑克擊
D	NO.09 屈P×2直行衝刺
C	NO.10 J弱K→屈弱K→巴蒂克英雄式
B	NO.11 J強P→屈強P→終極拳擊→瘋狂傑克擊
B	NO.12 屈中P→屈強P→衝刺上擊
[illegible]	NO.13 J強P→屈強P→終極拳擊→全壘打英雄→足球踢
A	NO.14 連續十次波動拳再加巴蒂克英雄式來過招！
A	NO.15 GB→全壘打英雄→J強P→屈強P→全壘打英雄
A	NO.16 全壘打英雄→巴蒂克英雄→瘋狂傑克擊→全壘打英雄

D No.9 屈弱P×2→直行衝刺

蹲身弱拳擊的2發，就算連打也OK。又此時，輸入，方向，就隨時都可隨其集氣而打出技來。



↑建議盡可能的接近對手。



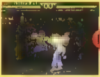
↑然後一口氣地打出弱拳擊，再用取消技……。



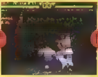
↑若不提早使用取消技，則無法接連技，這點要特別注意。

C No.10 J弱K→屈弱K→巴蒂克英雄式

由於第一發是弱攻擊，引出對手後若不出擊則下一個攻擊則無法接連，因此第2發之後的取消技，要提早輸入。



↑打點，盡可能維持在低點，使容易連接下一個技般地。



↑一邊進行指令輸入，出現屈弱K，就可以了。



↑若指令輸入慢，則幾乎無法連接，可要注意喔！

B No.12 屈中 P →屈強 P →直行衝刺

從屈中 P 連接到屈強 P，用衝刺上擊進行取消技，是一種相當簡單的技，畫面以外也可以決定。



↑在此當前時，按 J 屈強 P，節奏好壞很重要的。



↑傑克是強拳擊中即上取消技，真是感激。



↑把這裡直接泡臨理，然後以 SC 也能做出其他的連續技。

B No.13 J 強 P →屈強 P →終極拳擊→全壘打英雄→足球踢

把跳躍強 P 以低打點來打中，繼續打出蹲身。此時，終極拳擊是以同時按下 3 個 K 鈕來集氣的好方法。



↑終極拳擊集氣時間很短，否長時間則對手會跌倒。



↑在此只要慢慢進行指令輸入就 OK 了，取消技也輕鬆可行。



↑落下時，以印在地面上的影子大小來判斷吧！

A No.15 GB →全壘打英雄→ J 強 P →屈強 P →全壘打英雄

從防禦破解進入的部份，就是以實戰級數可以使用的技。J 強 P →屈強 P，繼續出招就感覺不錯，命中之處■。



↑在這一瞬，身跳躍，碰到強跳躍下一次就確實可以進入。



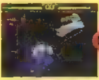
↑最要求此眼睛所見的還要快速之操作。



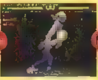
↑全壘打英雄，意外的比想像還容易配合。

A No.16 巴蒂克英雄式→瘋狂傑克擊→全壘打英雄

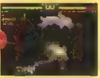
巴蒂克英雄式連接瘋狂傑克擊，只要早點進行巴蒂克英雄式指令，盡早地進行←→ P 就沒問題了。



↑此刻，對手浮現在宇宙上，因此可變成上擊。



↑在此，要拾取可說很難，祈求不要揮空。



↑之後就是要再先連接巴蒂克英雄式

用C傑克來獲勝

幾乎是光以拳擊就能存活到目前的硬漢。
取消技也豐富，指令爽快是個能賣座的傢伙。

基本戰法　光是這些，就必須精通熟練。

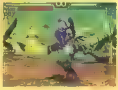
▶我的拳可是世界第一

使用取消技之後連續技或連續連攜，若對手以後還跳躍逃走的話，就以從後跳躍前來的SC 全壘打英雄降伏，又幾乎所有的跳躍攻擊判定是下方向的為強，跳入也強烈。



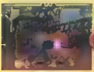
↑衝刺直攻的替代，終極拳擊也可以。

↓跳躍攻擊，主要是強拳擊，或中踢，臨機應變地使用吧！

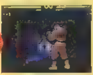


▶以站立、接、連攜來前進

從跳躍強P開始，連接到蹲身中P，以中掃腿取消技來攻擊，聰明的有技巧性的前進吧！



↑進行衝刺之後，再一次小技或是……



↑超級連攜技對跳躍攻擊有效…



↑從小掃腿連到中掃腿……



↑站立強拳擊也可以擊退對手。

▶所謂的對空是…

從附近開始跳躍攻擊的話，蹲身強P，距離若越遠，就可以以口上擊來迎擊。



↑好好的迎擊加壓吧！

破解防禦利用法

前進一步之後，由於會出招，從弱P×2開始出招的話，可說是相當強的。

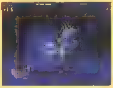


↑把對手的技輸入之後再決定，也是個方法。

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

很簡單的就可以指令來用啓超級取消，決定之後的空中連續技也很不錯。由於隨著出招時也有無敵時間，所以可以闖入對手的連係來攻擊，使用方法也好。


➡闖入對手的連係之後，會出現心情不錯的畫面。

←當成對空兵器也有其利用價值。



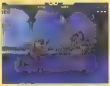
[illegible]

既容易SC，也持久。被防禦時的破綻也小，也可成爲削技。


⬆在技的中途按下K的話，會全彈命中。

[illegible]

目標是GB後，或是對手的跳躍著地時。就算連接聯盟也會馬上被反擊。


⬆看到之後才被反擊型的必殺技。

▶起身的攻防

起身，是由於沒有無敵技，又限於沒有超級連續技計量表，只有防禦了。對於對手的起身，在背後以中K攻擊呢，或是使用終極跳躍，直行衝封攻擊重加壓來舉起，這也是一手段。


➡起身，總行技攻，太。

←被攻擊的話就以全壘打英雄來返回。（計量表消費）



這個就是連續技!!

基本連續 中P→D直行衝刺→瘋狂傑克擊

應用連續 基本連續技→站力弱P×2→J強K

基本上是從瘋狂傑克擊開始記取SC全壘打英雄。之後，對手在高處以連打弱P2發。

屈辱連續 GB→狂熱野牛

如何給與損害，方法很簡單，消耗2格計量表即可。


⬆一邊決定一邊叫喊，屈辱度上昇。

DOCTRINE DARK

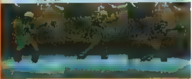






基本・必殺技

弱拳擊	中拳擊	重拳擊
DARK 跳躍	DARK エルボー	DEATH 腳



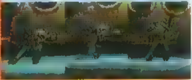
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

弱踢	中踢	強踢
DARK 高踢	DARK 膝踢	DEATH 側踢



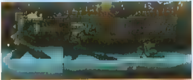
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

DEATH 銳拳	DEATH 直拳	DARK 上擊拳



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

DEATH 踢	DEATH 側邊踢	DARK スピンキック



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

地獄跳	地獄直攻	地獄直攻



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
−		−		−	

殺膝	殺踢	殺ニール



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
−		−		−	

特殊打擊

KNIFE ナイトメア　取消　−　防禦方向



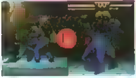
P基本投

DEATH 死亡踢　取消　−　防禦方向



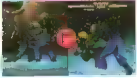
P基本投

取消　−　防禦方向　−



K基本投

取消　防禦方向　−



破解防禦

SHUDDER 刃擊　取消　防禦方向　防禦不可



必殺技

KILL 刀擊 → ↓ ↘ + P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲

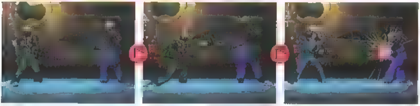


可做超級取消的技法 ▶ KILL 步行 / DARK 絕扣擊

從右手臂中伸出刀子，一邊跳上去，以劍法取勝之技。只有在技的出招瞬間才有無敵時間，當成對手攻擊被列入弱部位之中。

DARK 金線擊 ↓ ↘ → + P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ KILL 步行 / DARK 絕扣擊

從右手把鐵絲往前方飛去，纏繞著命中的對手，並且使在一定時間內不能操作。從這個技的命中之後，也可變化成另 2 種技。

DARK ホーニルド　DARK 金線擊 HIT 後 ← + P

取消 SC　　防禦方向 —

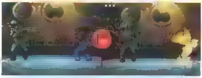


可當超級取消的技法 ▶ KILL 步行 / DARK 絕扣擊

DARK 金線擊命中之後快速輸入 ← + P，則對手會靠近自己。等靠近過來之後就可以連續攻擊。

DARK 電擊光　DARK 金線擊命中後、P

取消 SC　　防禦方向 —

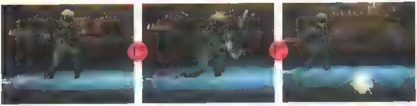


可當超級取消的技法 ▶ KILL 步行 / DARK 絕扣擊

DARK 金線擊命中之後快速輸入 P，則鐵絲上會有火花，對手會全身爆發火炎而被吹走。

EX－超懸臂 ↓↘→＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ KILL 步行／DARK 絕扣擊

從身體上某處取出定時炸彈，放到地面的技。炸彈可在1～3秒間自動爆炸，但，如果對手若觸摸爆彈，即使防禦破解，也會引爆。

超級連續技

KILL 步行 ↓↘→↓↘＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲

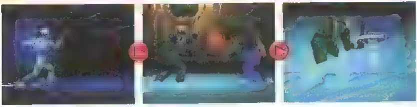


可作超級取消的技法 ▶ DARK 絕扣擊

消費一格超級連續技計量表，其非凡的強度，就如連續2回打出死亡刀一般之技。出招初期就威力無比，在第1發與第2發之間也可以取消。

DARK 絕扣擊 ↓↘→↓↘＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ KILL 步行

消費一格連續技計量表，一邊前進一邊用刀連續技刺殺後，把對手擊到地面，最後以 EX －超懸臂爆風轟走之技。出招初期屬完全無敵的。

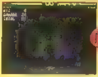
D・黑庫

黑庫的連續技，是個難題！利用 EX-超懸臂的時間差，嚐試按下立體連續技。

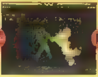
COMBO CHART	難度 A…4 B…4 C…2 D…0 E…6
E	NO.01 死亡刀
E	NO.02 EX-超懸臂
E	NO.03 DARK 金線擊→DARK 電擊光
E	NO.04 DARK 金線擊→DARK ホールド→站立強 P
E	NO.05 KILL 步行
E	NO.06 DARK 絕扣擊
C	NO.07 跳躍強 K→彈身中 K→KILL 刀擊
C	NO.08 EX-超懸臂→跳躍強 P→蹲身強 K
B	NO.09 蹲身中 K→EX-超懸臂→DARK 金線擊→DARK 電光擊
B	NO.10 DARK 金線擊→DARK ホールド→DEATH 中旋踢→站立弱 P→跳躍強 K
B	NO.11 跳躍強 P→蹲身中 K→EX-超懸臂→DARK 絕扣擊
B	NO.12 DARK 金線擊→DARK ホールド→站立弱 P→站立強 K→KILL 步形
A	NO.13 跳躍強 K→站立強 K→DARK 絕扣擊→KILL 步形→DARK 絕扣擊
A	NO.14 DARK 金線擊→DARK ホールド→跳躍強 P→蹲身強 P→KILL 步形
A	NO.15 DARK 金線擊→DARK 電光擊→站立強 K→KILL 步形
A	NO.16 跳躍強 P→蹲身中 P×2→EX-超懸臂→EX-超懸臂→KILL 步形

B No.9 蹲身中 K→EX-超懸臂→DARK 金線擊→DARK 電光擊

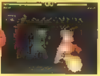
EX-超懸臂不是取消技，先放到對手的背後。一旦跳過後，就進入蹲身中K。



↑首先把強力超懸臂放到鬃前，之後馬上跳越過……



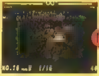
↑首先中蹲身中K後繼續命中超懸臂，然後爆擊。



↑首以纖細的鐵線來綁著，就算不是取消技也沒關係。

B No.10 DARK 金線擊→DARK ホールド→DEATH 中旋踢→站立弱 P→跳躍強 K

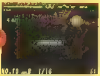
用 DEATH 中旋踢把靠前來的對手踢上空中後的一種空中連續技。是屬於一種沒有連續技表時使用的連續技之一。



↑在 DARK ホールド解開攝他的瞬間，DEATH 中旋踢。



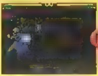
↑先以連打，命中站立弱P，以1發擋掉後，輸入前一跳躍。



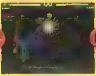
↑在跳躍之後，以上昇踢強K，按鈕連打也可以。

B No.12 DARK 金線擊→ DARK ホールド→站立弱 P →站立強 K → KILL 步形

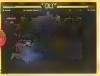
為課題 NO.9 的應用，擁有計表時所使用的連續技，站立弱 P 至站立強 K 再接超級取消技。



↑到 DARK ホールド為止 [illegible] 命中 1 發站立弱 P。



↑馬上以 [illegible] 站立強 K，就變成空中連續技了。



↑快速以超級取消技，可以追打空中敵人。

B No.14 DARK 金線擊→ DARK ホールド→跳躍強 P →蹲身強 P → KILL 步形

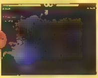
輸入 DARK ホールド後，垂直跳躍（接近時的情況則在後方）且連接從跳躍強 P 來的連續技。就算實戰也可以使用的連續技。



↑以 DARK ホールド靠近，同時要先輸入 [illegible]



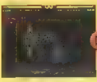
↑抓好時機時輸入強 P，著地後，蹲身強 P



↑以超級取消技，再打出 KILL 步形則完成了。

A No.15 DARK 金線擊→ DARK 電擊光→站立強 K → KILL 步形

以就近的 DARK 金線擊來綁著，在對手爆發瞬間，使站立強 K 的話，就變成空中連續技，兩邊都命中。



↑ DARK 金線擊是從近距離開始。按下 [illegible] 之後輸入電擊光。



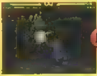
↑在爆發時，就進行連打強 K 鈕。變成連續技。



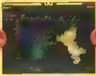
↑更進而超級取消強 K，變成空中連續技。

A No.16 跳躍強 P →蹲身中 X 2 → EX-超懸臂→ EX-超懸臂→ KILL 步形

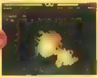
放下 EX-超懸臂之後，繼續跳過命中攻擊，進而成為所謂命中超懸臂的超級強屈辱連續技。



↑ [illegible] 超懸臂，暗中命中 [illegible] 命中跳躍強 P。



↑著地後，以蹲身中 P 2 發，命中穿透攻擊超懸臂。



↑正好命中其跳回超懸臂，連接取消技

用 [illegible] 來獲勝

黑庫究竟是強、還是弱，很[illegible]判斷。
光是如此也是有其魅力的。
也很吸引人的，好好的戰鬥吧！

基本戰法　就以這個來完成

▶總之亂丟炸彈這是基本的

在開發時，DARK 公司就設定其名字為「反則君」，照所想像的去戰鬥吧！在那首先光捲起 EX-超懸臂，限制對手的行動。甚至有空間就亂丟炸彈。要先習慣這生活。



↑若[illegible]被[illegible]，就用超懸臂，總之就是超懸臂。

↓起身[illegible]超懸臂，無法反擊。



▶創造自己的攻擊模式

從 EX-超懸臂開始的連係很多，但重要的還是屬編織屬於自己的連係。



↑[illegible]的接近放置



↑無[illegible]後[illegible]的[illegible] GB！



↑[illegible] A [illegible]中旋踢之後，



↑[illegible]取消超懸臂。

▶對空技練到極至

乍看之下是確實是 KILL 刀擊，但幾乎是沒有無敵時間。以蹲身強 P或站立強K。



↑從站立強[illegible]來取消，追打哥哥

破解防禦利用法

像左邊的連係，是超有效的，不要失去機會了。



↑變成這個狀況時，就使用防禦破壞了。

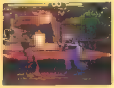
▶如此使用超級連續技！

雖屬於 KILL 刀擊由弱→強的方式來出招之技，但，弱時是全身無敵的。由於是一邊向前進一邊出招的，所以容易命中。對於空中後方也能判定，因此空中連續技是最適切的。就對空技而言，可是沒話說的。



➡若出時，也可以超級取消技。

←對於空中敵人，以站立強踢取消。

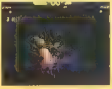


在連續技的最後，雖變成拋投技，距離若遠，則連續技的後半，會被防禦。但是，就算被防禦，也不受反擊，作為消除技的破綻是重點。



➡無法全部命中時，在中途改發 KILL 步形。

←這個大小的距離，無法全部命中。



▶起身的攻防

跳躍強 P，雖命中容易，但與其勉強闖入不如放置 EX-超懸臂要來得有效也不定。手要自由自在進行那種操作，先熟練起來吧！



←[illegible]放置超懸臂[illegible]跳入。



➡[illegible]的連續技也可能。

這個就是連續技!!

基本連續 J 強 P→站立中 P→強擺牌

應用連續 J 強 P→站立強 P→ KILL 步形→ DARK 絕扣擊→ KILL 步形

黑庫幾乎沒有簡單的連續技，決定進的技巧若不以 DARK 金線擊打中。無法連係的技巧這多之技為居多。

屈辱連續 DARK ホールド→站立中 P→DARK 金線擊

對於靠近過來的對手，站立中 P，取消、在空中命中 DARK 金線擊的連續技。



↑這[illegible]技。總之…3段。

CHARACTERS FILE

ブルム・ブルナ

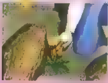
DOCTRINE DARK

普露娜











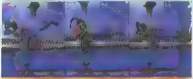


基本・特殊技

	弱拳擊	中拳擊	重拳擊	弱踢	中踢	強踢
站立	ブルム拳擊	普利姆チョップ	普利姆打孔機	普利姆行走	普利姆中踢	普利姆步調踢
蹲身	普利姆ジャブ	普利姆直攻	普利姆上擊	普利姆踢	普利姆側踢	普利姆踢
跳躍	フェシナジャブ	フェミナストレート	フェミナストレート	フェミナ倒轉踢	フェミナ倒轉踢	フェミナヒール

站立





取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蹲身

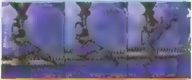




取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

跳躍





取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

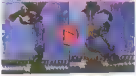
特殊打擊

取消 防禦



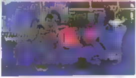
特殊打擊

取消 防禦



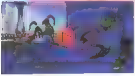
P基本投

取消 防禦



K基本投

取消



P空中拋投

取消



破解防禦

取消 防禦



必殺技

ドリル♤プルス ↓↘→＋Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

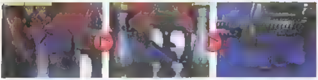


爬地面地跳，然後以旋轉降下的狀態，反覆踢的打擊技。若被防禦會受反擊，但，若命中，則往後就輕鬆了。

可作超級取消的技法 ▶ プラエク・ラーム
レスアル★カーナ

ドリル♤プルス（空中） 跳躍中↓↘→＋Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲

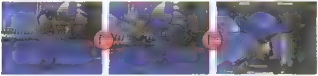


ドリル♤プルス在空中也能出招，若以弱P鈕來打出，ドリル♤プルス40°、中K的話，60°、強K則80°、以這樣的角度下降奇襲所能使用之技。

可作超級取消的技法 ▶ レスアル★カーナ

普利姆☆倒轉踢 →↓↘＋Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲



蓋爾的翻身踢般後翻上踢的技。出招時，有無敵時間，對空攻擊是最好的。輕中強、不管以那個出招都沒多大差別。

可作超級取消的技法 ▶ レスアル★カーナ

[illegible] ↓↙←＋Ⓚ

取消 SC　防禦方向 立 蹲



在前面做大跳躍之後，快速二一踢般踢出之技。依其按鈕之強弱，往橫面方向的飛行距離或跳上高度會有變化。

可作超級取消的技法 ▶ レスアル★カーナ

超級連續技

プラエク♥ラーム ↓↙←↓↙←+Ⓚ

取消	SC	防禦方向





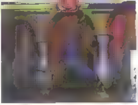
可作超級取消的技法 ▶ レスアル★カーナ

消費1槽超級連續技。一邊回轉，一邊往上方跳，重覆連續地踢出之打擊技。有點像龍的真空龍卷旋風腳，從空中發動也可以，但沒有真空龍卷般將命中對手捲入的性質。又，當成連續技來用也相當好用。プラエク♥ラーム命中後，在空中，以超級取消技來相連接的也很容易。

レスアル★カーナ ↓↙←↓↙←+Ⓚ

取消	SC	防禦方向	立 蹲





可作超級取消的技法 ▶ プラエク♥ラーム

消費1槽超級連續技。一邊翻筋斗、作連續4次攻擊後，最後打出普利姆踢，亂舞型之技。中了這種技的對手，會被迫跪下，靠近距離，則會全打中往復之技，總之起初非常強烈無敵，在技之性質上若是由上而下攻擊對手會很容易命中吧！

普露娜

普露娜的行家模式後半課題難度極高。超級連續技很難取消的是其難處。

COMBO CHART　難度　A…2　B…3　C…1　D…3　E…7

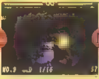
E	NO.01	ドリル♤プルス（地上）
E	NO.02	ドリル♤プルス（空中）
E	NO.03	泰內努♧跨翻踢
E	NO.04	普利姆◇倒轉踢
E	NO.05	レスアル★カーナ
E	NO.06	ブラエク♥ラーム
E	NO.07	ダンス・ウインド
D	NO.08	ドリル♤プルス（空中）→蹲身強K
D	NO.09	跳躍中P→蹲身中P×2
D	NO.10	跳躍強P→ドリル♤プルス（空中）
C	NO 11	站立中K→普利姆◇倒轉踢
B	NO 12	ドリル♤プルス（地上）→レスアル★カーナ
B	NO 13	普露娜◇倒轉踢→ブラエク♥ラーム
B	NO 14	跳躍強P→蹲身強P→レスアル★カーナ→ブラエク♥ラーム
A	NO 15	跳躍強P→ドリル♤プルス（空中）→蹲身中K→普露姆◇倒轉踢→ブラエク♥ラーム
A	NO 16	泰內努♧跨翻踢→ナ→ブラエク♥ラーム→レスアル★カーナ→ブラエク♥ラーム

D No.9　跳躍中P→蹲身中P×2

只有基本技之連續技。待氣高漲時把跳躍中P連接到連續技，這麼一來，就容易全部命中。



↑第1發稍在高處命中的是其技巧



↑著地後蹲身中P，[illegible]下來，好時機時，正好打出中P。



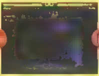
↑連打也可以，但，對準好時機就會百發百中。

D No.10　跳躍強P→（空中）ドリル♤プルス

由跳躍強P來的取消空中ドリル♤プルス。高處命中拳擊後，快速取消是其技巧。



↑跳躍強P在較高處來命中的話，[illegible]跳躍中也可以。



↑命中同時輸入指令，不管是弱中強，那個都OK。



↑ドリル♤プルス命中後，再命中ブラエク♥ラーム。

B No.12 ドリル♤プルス→レスアル★カーナ

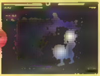
命中地上而來的ドリル♤プル之後，以超級取消技來レスアル★カーナ被防時也可使用之連係。



↑ドリル♤プルス，強中弱那個都行，命中後馬上……



↑著地瞬間，以超級取消技來レスアル★カーナ。



↑距離接近，就越可能全部命中。プラエク♥ラーム也行。

B No.14 跳躍強P→蹲身強P→レスアル★カーナ→プラエク♥ラーム

從蹲身強P來的レスアル★カーナ是很難的。連接プラエク♥ラーム是著地瞬間超級取消技。



↑蹲身強P是唯一可以超級取消之技。



↑在レスアル★カーナ中就目標著地瞬間開始輸入。



↑在第4發腳底落地後，若可以取消則是最好的。

A No.15 跳躍強P→空中ドリル♤プルス→蹲身中K→普露姆◇倒轉踢→プラエク♥ラーム

從空中ドリル來連接著地蹲身中K是很難的。而且中K取消普露姆◇倒轉踢也很難。



↑若沒打出ドリル♤プルス的話，就無法連接之後的技。



↑著地後的蹲身中K，普露姆◇倒轉踢，這是難點。



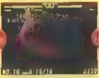
↑普露姆◇倒轉踢之後的プラエク♥ラーム並無想像中難。

A No.16 泰內努♧跨翻踢→プラエク・ラーム→レスアル★カーナ→プラエク♥ラーム

由於泰內努♧跨翻是會使對手倒地之技，故取消的機會是在瞬間。進而，之後的連接，超高難度。



↑泰內努♧跨翻，不管弱中強那個都可以，命中瞬間。



↑プラエク♥ラーム，著地後馬上レスアル★カーナ。



↑隨後馬上プラエク♥ラーム，輸入方向是與對手左右方向左右的位置。

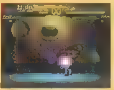
用普露娜來獲勝

以空中技不斷地朝對手攻去，在對手趁我方空隙時的反擊以超級連續技將之卷入…。她是屬於〝以靜制動〞型的角色。

基本戰法　光這些就必須精通熟練

▶使用必殺技朝對手攻去

在中距離時，以從空中ドリル♤プルス（以中K發出呈 60° 角）開始的連續技或是デネル♧キック開始的連係攻向對手。由於其移動速度與跳躍速度不佳，故與其拘泥於地上戰，不如以必殺技爲主體進攻。



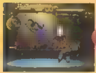
⬆[illegible]打中對手可以繼續攻擊



⬇弱デネル♧キック後[illegible]

▶穿越發射形技吧！

面對擁有發射形技的對手時，可以弱デネル♧キック或蹲強K等，穿越發射形技攻擊對手。



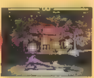
⬆[illegible]



⬆[illegible]



⬆[illegible]



⬆看到之後再攻擊也來得及吧

▶對攻技練到極致！

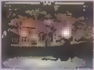
雖然對空技プリム◇キック十分完美！但也可用蹲身強P來代用。



⬆[illegible]

破解防禦利用法

若常使用デネル♧キック後再使用GB的話，會很容易搞錯。



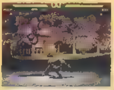
⬆[illegible]

應用戰法	常勝的接續技巧

▶如此使用超級連續技！

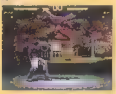
[illegible]

由於是在跳躍之後由上下踢下的技巧，所以可以越過對手的掃腿與發射形技攻擊對手，對於趁ドリル♥プルス的空隙攻來的對手剛剛好。



→但是若被防禦的話會露出破綻。

← 故意掃腿落空來誘敵



[illegible]

使用時機爲，空中ドリル♥プルス後的連續，プリム◇キック擊中後的追打，或是掩沒プラエク♥ラーム等的空隙。



→ [illegible]有效

← 由空中ドリル開始的連續技 [illegible]



▶護身的攻防

雖可以跳躍強P作穿透攻擊，但若不在近距離跳躍不行。而且由於跳躍太慢，命中的機會渺茫，這樣還不如以2段跳躍或防禦破壞來攻擊較佳。



← [illegible]



→ [illegible]

這個就是連續技!!

基本連續 弱ドリル♤プルス→弱K→プリム◇キック

應用連續 J強P→空中ドリル♤プルス→下中P→レスアル★カーナ→プラエク♥ラーム

以近距離ドリル♤プルス後的基本技可以命中對手，但跳躍攻擊後的中P→プリム◇キック比較確實。

屈辱連續 空中アラクル、リスト→アラエク♥ラーム

取消的時機只有一瞬間，但屈辱度卻是一流，一定要試試看喔。



↑ [illegible]喔。



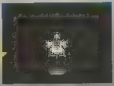
SKULLOMANIA











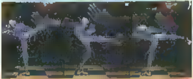
基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
站立跳	地獄擊	直攻



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

弱踢	中踢	強踢
側踢	正面踢	短側踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

蹲身	低打擊	低直攻



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

上擊	低踢	低翻踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

跳躍攻擊	跳躍直攻	跳躍直攻



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

飛空膝蓋踢	飛空膝蓋踢	飛空踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
—		—		—	

特殊技1

內上擊



特殊技2

■底落下



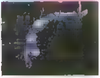
移動打擊

スカロロ衝突



移動

迴旋轉



一般摔投

スカロスタンネ



挑發

高笑い 取消



攻防

ア劍頭 取消



挑發

スカヒトカチュウ 取消 — 防禦方向 —



必殺技

スカロクラッシャー ↓↘→＋Ⓟ

取消 —　防禦方向 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ —

被防禦後，會被長距離的技反擊，雖會被反擊，但，也可用來作爲連續技或奇襲。在連續技中想組合 SC 的話，就使用其他的技……。

スカロスライダー ↓↘→＋Ⓚ

取消 SC　防禦方向 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 超級スカロクラッシャー　超級スカロスライダー　スカロドリーム

在必殺技中，若想 SC，則這[illegible]技可說是最安全的，而且，也可以潛在飛行武器之下，是個相當有價值的技，若被防禦，就麻煩以 SC 來處理。

スカロダイブ ←↓↙＋Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 超級スカロクラッシャー　超級スカロスライダー　スカロドリーム

攻[illegible]前的跳躍，相當[illegible]易被看穿，防禦之後對於反[illegible]的對手，輸入 SC、使硬直時間[illegible]短是較好的。

スカロヘッド →↓↘＋Ⓟ

取消 SC　防禦方向 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 超級スカロクラッシャー　超級スカロスライダー　スカロドリーム

對於對空兵器，[illegible]手連係時，除超級連續技之外，闖入時可以使用，又進行 SC 時之時[illegible]，[illegible]於過於嚴格，以人類技來[illegible]是較困難的。

スカロトカチェフ　←↓↙＋K

取消　－　防禦方向　蹲



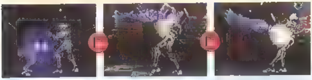
可作超級取消的技法 ▶ －

根據弱、中、強的出招不同，飛行距離也不同。漂亮地命中，取得滿分10點，給與對方一個精神損害嗯！重視事先預測對手動作。

超級連續技

超級スカロクラッシャー　↓↘→↓↘→＋P

取消　－　防禦方向　立 蹲

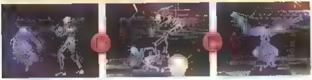


可作超級取消的技法 ▶ －

對超級スカロクラッシャー進行SC，攻擊對手是實戰性的使用方式。由於這種技本身無法連SC，故若要當成連續技來使用，請在最後發動吧。

超級スカロスライダー　↓↘→↓↘→＋K

取消　SC　防禦方向　蹲

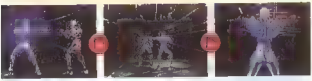


可作超級取消的技法 ▶ スカロクラッシャー
スカロドリーム

只要命中對手，則可以使用取消技，根據取消技使用處之不同，也可以作連續攻擊。

スカロドリーム　P P → K P

取消　－　防禦方向　－



可作超級取消的技法 ▶ －

基本上，在對手硬直時攻擊較好，若反應慢的人，又想使用ローリスク，則在GB後，使之發動，要使用史考羅馬尼亞，則必定想以此技打中對手。

史考羅馬尼亞

乍看之下，似乎很華麗，但事實上並非如此。若能完成暗攻，則 NO16 █就不可怕了。

COMBO CHART　難度　A…2　B…2　C…3　D…1　E…8

E	NO.01	スカロクラッシャー
E	NO.02	スカロクライター
E	NO.03	スカロヘッド
E	NO.04	スカロタイプ
E	NO.05	スカロトカチェフ
E	NO.06	超級スカロクラッシャー
E	NO.07	超級スカロスライダー
E	NO.08	スカロドリーム
D	NO.09	スカロダッシュ（スカロタックル）→超級スカロクラッシャー
C	NO.10	跳躍強K→蹲身強P→スーパースカロクラッシャー
C	NO.11	スカロダイブ→超級スカロクラッシャー
C	NO.12	跳躍強K→蹲身弱P→スカロダイブ
B	NO.13	跳躍強K→蹲身弱K→スカロヘッド
B	NO.14	超級スカロクラッシャー→超級スカロスライダー
A	NO.15	蹲身中K→超級スカロスライダー→超級スカロクラッシャー
A	NO.16	跳躍強K→蹲身中P→站立中P→スカロスライダー→超級スカロスライダー

E No.8 スカロドリーム

在スカロドリーム中除了█後之外，可因輸入指令之不同而進行動作選擇。至於指令及動作，就參考相片。



↑[illegible]就可完美地炸裂水月！

↑[illegible]弱P[illegible]中K。這是昇龍拳嗎？

↑[illegible]弱P[illegible]中K。是犯規的馬尼亞。

D No.9 スカロダッシュ（スカロタックル）→超級スカロクラッシャー

由於スカロタックル█擊倒技有必要快速進行 SC。タックル命中前夕，開始輸入指令。



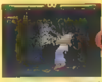
↑若[illegible]跳向後，則會停止行動，可要注意喔！

↑タックル者命中之後，在對方飛出之前……

↑以 S スカロクラッシャー追擊。

C No.10 跳躍中K→蹲身強P→スカロクラッシャー

這種連續技也可稱之為 2D 格鬥的基本輸入方法。由於重複屈強P與Sクラッシャー」的輸入，是個輕鬆打出的連續技。

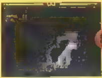

↑跳躍強K是目標命中對手的胸部，若命中的話……


↑算好時間輸入強P，依照原狀輸入…+P


↑這麼一來，スカロクラッシャー就完美地命中了。

C No.11 スカロダイブ→超級スカロクラッシャー

這種連續技是一種若不把遠方的S命中在地上，則無法連接下一個スカロクラッシャー之技。


↑重要條件就是把遠方的スカロダイブ使之滑倒命中。


↑在滑倒過程中輸入Sスカロクラッシャー指令。


↑總之，直接上前中2發，屬於全然魅力的技。

All No.15 蹲身中K→超級スカロクライダー→超級スカロクラッシャー

從蹲身中K到Sスカロクライダー，以↓中K↘→↓↘→+K或是以↓↘→↓中K↘→+K的方式來輸入是較容易連接的。

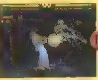

↑要注意的，則建議用剛才所說的方式進行。


↑Sスカロクラッシャー的指令可以從容地輸入。


↑由於此技十分有趣，故，應該將之投入實體才對。

All No.16 跳躍強K→蹲身中P→站立中P→スカロクライダー→超級スカロスライダー

首要條件是命中穿透的跳躍強K。從那開始算準時間按中P、取消必殺技，此技是需要相當的技巧才發得出來的。


↑由於…與…點，所以要以跳躍強K來作穿透攻擊。


↑蹲中P、站立中P是要算好時間來能作連續。


↑之後，若能依順序來連接就完成了。

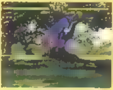
用史考羅馬尼亞來獲勝

因血氣旺盛的 3 流社員，得意忘形
連猛者挑戰也與之挑戰。
但總不知爲何，總是不出色。

基本戰法　如此一來便能夠得心應手

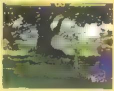
▶英雄就是我了

對空技，使用スカロヘッド，對手的飛行武器以スカロクライダー來避開繼續攻擊。基本上，スカロクラッシャー之後方，由於容易受到攻擊，若要使用，則要找出對手掃腿之破綻來利用才好。若有多餘時間，則挑撥對手也相當有趣。



⬆スカロクラッシャ不太能使用，當成奇襲，效力也弱。

⬇在中距的對空技，スカロ[illegible]

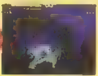


▶耍花招的連係

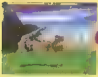
把不能蹲身防禦的腳底落下混入連係，若遭危險，就以後衝刺測量間距。



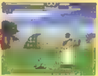
⬆[illegible]



⬆[illegible]



⬆[illegible]衝刺[illegible]衝刺。



⬆在[illegible]

▶享受トカチェフ之樂吧！

以トカチェフ來奪取高分，對手必須在著地地點的正下方。



⬆[illegible]是其他[illegible]一。

破解防禦利用法

在站立弱拳擊後，能活用儘量活用 GB 取消攻擊是最好的。



⬆[illegible]預測對手的跳[illegible]也[illegible]很有效的。

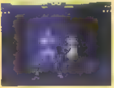
▶如此使用超級連續技！

在スカロドリーム中，一邊同時按下弱P與中K，配合場景的更換輸入↓←→→↓←指令。英雄的姿態就在此好好的表現出來吧！



➡對手的技之硬直或GB之後狙擊。

←時而攻擊要害，時而[illegible]



以近距離，在對手硬直時，攻入，以此來攻擊好，速度就是一切。



↑當然，下段攻擊無法命中。

當下段攻擊來使用，命中的話就進行SC。或者，以スカロクライダ來反擊。



↑[illegible]超級連續技，對於使用之處要注意。

▶起身的攻防

對手的起身，在腳底落下與下段攻擊兩者來選擇較為有效。中段攻擊，連接スカロクライダー所來的連續技也強力。又，調整間距，スカロトカチェフ也很不錯。



←雖然賭博要素相當強，若使用[illegible]

➡若起身被攻擊，則以スカロ[illegible]ド來對付

這個就是連續技!!

基本連續 J強K→屈中P→スカロクライダー

應用連續 基本連續技→超級スカロクライダー→超級スカロクラッシャー

在取消技要注意的地方是從スカロクライダー來的取消。技在命中之前結束輸入指令會較好。

屈辱連續 GB→挑發

GB後接Sトカチェフ FSドリーム或挑發3者，不管那個都很難捨棄。



カイリ

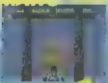
KAIRI

凱利

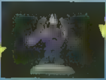


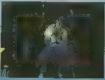


凱利是一修行修羅之道的男子。數十年前被剝奪記憶，自己是何方人物？爲何戰鬥？絲毫沒有半點記憶，被封鎖住的記憶片段，這句謎語般的字眼「我，擁有自己，必須盡最大極限」。在這句謎般字眼驅使之下，今日也依然徘徊於戰鬥模索中。









基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊	輕踢	中踢	重踢
銳拳	直拳	上擊拳	低迴踢	高踢	後迴旋踢



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

低銳拳	低直拳	下蹲上揚拳	小掃腿	中掃腿	掃腿踢



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

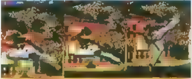


取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

跳躍銳拳	跳躍直拳	跳躍直拳	跳躍踢	跳躍踢	跳躍前蹴



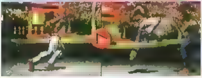
取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向



取消　防禦方向　取消　防禦方向　取消　防禦方向

通常投 1　K

龍武　取消　防禦方向



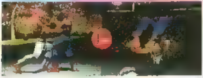
P 基本投　P　P

胸打摑　取消　防禦方向



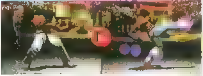
K 基本投　K　K

裏拂腿車　取消　防禦方向



破解防禦　P　K

武罠　取消　防禦方向



必殺技

神氣發動　→↘↓+Ⓟ

取消 ⓈⒸ　防禦方向 立 蹲



以兩手集中氣體，向前方進行發射之發射形技的技能。以弱中強，來進行變化飛行速度及之後僵直時間的長度。強比較快速，但是破綻也多。

可做超級取消的技法▶ 豺狼凶手　凶邪連舞

虞龍裂光　→↓↘+Ⓟ

取消 ⓈⒸ　防禦方向 立 蹲

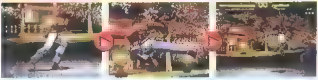


跳上時擊出右拳之打擊系的技能。以弱中強，來進行變化跳躍的高度及給予的受損值，其後之僵直時間之長短。技之始出即爲無敵。

可做超級取消的技法▶ 神鬼發動　豺狼凶手　凶邪連舞　雅龍滅蹴

翹翅滑旋　↓↙←+Ⓚ（追加輸入↓↙←+Ⓚ共3回）

取消 ⓈⒸ　防禦方向 立 蹲



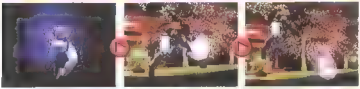
一邊跳上、迴轉、邊以高速施展踢腿之打擊系的技能。最多以3發爲止施展出去。以弱中強、來進行變化跳躍角度及受損值。

可做超級取消的技法▶ 神鬼發動　雅龍滅蹴

超級連續技

神鬼發動　跳躍中時↓↘→↘←+Ⓟ

取消 ⓈⒸ　防禦方向 立 蹲

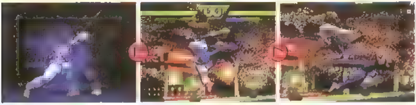


可做超級取消的技法▶ 雅龍滅蹴

超級連續技計量表爲1格消費。從空中進行發射神氣發動之提昇能源版的技能。出招時有無敵時間，從跳躍攻擊取消爲之可能。

豺狼凶手　↓↙←↓↙←+P

取消　SC　　防禦方向　立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 神鬼發動　凶邪連舞　雅龍滅蹴

消耗超級連續技計量表1格。以連續上鉤拳襲向對手，並以跳躍追趕使用連續打擊的技法。出招時有無敵時間。

凶邪連舞　弱P・弱P・→・弱K・強P

取消　—　　防禦方向　—

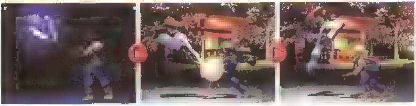


可做超級取消的技法 ▶ —

消耗超級連續技計量表1格。聚集全精神之後，往前衝刺，捕捉對手後施展7連續打擊之亂舞攻擊，此仍扣屬拋投形式的技法。

雅龍滅蹴　跳躍中↓↘→↓↘→+K

取消　SC　　防禦方向　蹲



可做超級取消的技法 ▶ 神鬼發動　豺狼凶手　凶邪連舞

消耗超級連續技計量表1格。從空中以下斜方向來進行急降下踢—龍武。出招時有無敵時間，可由神鬼發動取消。

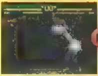
凱利

與空中之關連相當多的凱利。特別是課題 NO.16 需要相當的技術吧！

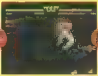
COMBO CHART	難度 A…4 B…2 C…2 D…1 E…7
E	NO.01 神氣發動
E	NO.02 魔龍裂光
E	NO.03 翹翹渦旋 × 3
E	NO.04 神鬼發動（空中）
E	NO.05 豺狼凶手
E	NO.06 [illegible]邪連舞
E	NO.07 雅龍滅蹴
D	NO.08 站立中 P → 魔龍裂光
C	NO.09 跳躍強 P → 蹲身強 P → 神氣發動
C	NO.10 蹲身中 K → 神氣發動 → 豺狼兇手
B	NO.11 雅龍滅蹴 → 神鬼發動 → 雅龍滅蹴
B	NO.12 神鬼發動 → 雅龍滅蹴 → 豺狼兇手
A	NO.13 跳躍中 K → 龍武 → 神鬼發動 → 雅龍滅蹴
A	NO.14 跳躍強 K → 蹲身中 K → 翹翹滑旋 × 3 → 神鬼發動
A	NO.15 跳躍中 K → 蹲身強 P → 魔龍裂光 → 豺狼兇手 → 神鬼發動
A	NO.16 10 秒間不可下降地面上！（盡量使用超級連續技）

B No.11 雅龍滅蹴→神鬼發動→雅龍滅蹴

以空中啓動的超級連續技 3 發連續來決定的連續技能。從神鬼發動的雅龍滅蹴須迅速進行取消。



↑始動雅龍滅蹴。在空戰上，從跳躍攻擊也能進行連結。



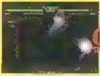
↑命中時同時輸入指令，在中途切換至神鬼發動。



↑從神鬼發動後接之雅龍滅蹴時，與對手距離太開會[illegible]揮空。

B No.12 神鬼發動→雅龍滅蹴→豺狼兇手

排在課題第 NO.11，發動雅龍滅蹴待著地的瞬間，快速超級取消。機會僅只一瞬間喔！



↑從空中發射神鬼發動，由跳躍攻擊做連接亦可。



↑命中同時立刻接連雅龍滅蹴。一旦太慢的話，即無法銜接。



↑配合著著地一瞬間，只要完成指令輸入，即成功。

A No.13 跳躍中K→龍武→神鬼發動→雅龍滅蹴

從特殊打擊之龍武，於空中發動超級取消。如果不迅速正確地進行輸入的話，則可能會來不及發動取消。



↑對於連續攻擊來說，混合著龍武招式來用是一種的賭注。



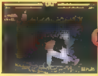
↑迅速進行輸入，超級取消神鬼發動。



↑接著即可接著雅龍滅蹴，是相當緊湊的連續技。

A No.14 跳躍強K→蹲身中K→翹翹渦旋×3→神鬼發動

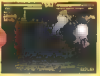
與隆及肯的課題相似，到了翹翹渦旋後3發到神鬼發動。對手於前第3發命中而形成倒下狀態時，再用神鬼發動。



↑從跳躍中掃腿，以取消施展強的翹翹渦旋。



↑當翹翹渦旋之3發命中後，即輸入指令。



↑第3發命中之瞬間輸入神鬼發動，雅龍滅蹴也適用喔！

A No.15 跳躍中K→蹲身強P→魔龍裂光→豺狼兇手→神鬼發動

從蹲身強P接魔龍裂光難度較高，甚至於從魔龍裂光後施展豺狼兇手更是困難重重。因此先在腦中整理一番之後再進行挑戰吧。



↑最初的跳躍中K，[illegible]不足穿透，就無法繼續下去。



↑迅速地以魔龍裂光來進行取消蹲身強P……



↑進一步用豺狼兇手。神鬼發動請於跳躍之頂點附近使出。

A No.16 10秒間不可降於地面上！（盡情使用超級連續技）

雖然是附有意表之課題，但是方法可說是自由形式。終歸還是用神鬼發動及雅龍滅蹴，進行驅使2種之空中起動超級連續技。



↑從早按時間的跳躍強P取消神鬼發動。



↑立刻以雅龍滅蹴來進行取消，強制性使之站立。



↑即是神鬼發動，倘若此種持續10秒為止就再重覆一遍。

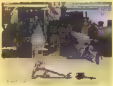
用凱利來獲勝

基本上雖然以性能來講還是屬隆優越，但空中始動連續技及亂舞技等等，個性派技能豐富具備的亞倫及凱利二者，你會選擇哪一位呢？

基本戰法　如此一來便能夠得心應手

▶重視地上戰、驍勇善戰！

在隆，肯類形中，對於攻守之水準是相當優秀。要是以發射形技神鬼發動及蹲身強K來進行地上戰鬥。跳入時強P為之強勁。超級連續技使用狀況為之不良，主要使用連續技的情形比較多數。



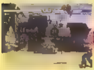
↑近技的有效範圍[illegible]和隆大致相同，[illegible]記住應對時機。

↓亦可[illegible]使用[illegible]

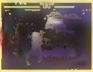


▶達到極限的空中戰！

凱利在空中始動之超級連續技佔大多數。因此靈活使用技巧，是戰鬥之得分之重點。



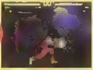
↑即使是以[illegible]發出，依舊是沒有命中。



↑從跳躍攻擊來進行取消吧。



↑跳高跳躍中突然[illegible]



↑[illegible]

▶達到極限的對空技

關於對空技而言，無敵技的魔龍裂光，或者是蹲身強P皆無問題。超級連續技的豺狼兇手也大概能夠使用……



↑從魔龍裂光進行追擊超級連續技亦可。

破解防禦利用法

在橫方向範圍長遠的GB，比較不容易留意。如掃腿等等。



↑[illegible]凱利的GB。

▶如此使用超級連續技！

從跳躍攻擊及超級連續技來進行取消之使用的場合爲多數吧！



↑ [illegible]點連接後，即可[illegible]

被命中的話，其後空中超級連續技也能確定。以起身及連續技來進行。



↑稍微躲踏，於地上[illegible]以[illegible]射亦可。

由於是捕捉扣鎖投技巧，用此出現攻擊命中中的對手也是無效。固定之後再進行狙擊。



↑從穿透攻擊以密集方式來發動的話……

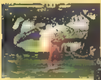
神鬼發動及使用方向是相同。但是，其後一步即能連接豺狼兇手。



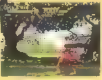
↑空中、地上兩方面都能夠進行超級取消…

▶起身的攻防

跳躍中踢腿比較容易遭到暗算。從那裡的超級取消按連續技，或者是以跳入方式，在對手起身發動攻擊的一瞬間，可以考量從空中以神鬼發動來擊潰的手法戰略。破解防禦也理所當然地具備著。



← [illegible]



← [illegible]

這個就是連續技!!

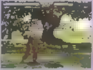
基本連續 J強P→下中K→神氣發動

應用連續 J強P→下中P→下中K→翹翹渦旋×2→豺狼兇手→雅龍滅蹴→神鬼發動

技的根基雖屬隆，但是只要靈活運用空中始動形式的超級連續技的話，有可能成爲相當華麗的空中連續技。

屈辱連續 J強P－J強P→雅龍滅蹴→神鬼發動

於跳躍之下降及上昇時每1發接觸到強P，空中上進行超級取消。



↑雅龍滅[illegible]・神鬼發動・雅龍滅蹴・

CHARACTERS FILE

アレンスナイダー

ALLEN SNIDER

亞倫・史耐達

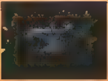










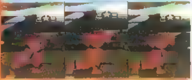


基本・特殊技

	輕拳擊	中拳擊	重拳擊
站立	威赫拳	腰の入走肘	淒いフック
蹲身	牽制するパンチ	押し込むパンチ	押し込むパンチ
跳躍	ジャンプするジャブ	ジャンプするストレート	ジャンプするストレート



取消 [illegible] 防禦方向 [illegible] 取消 C 防禦方向 [illegible] 取消 S 防禦方向 [illegible]



取消 C 防禦方向 [illegible] 取消 C 防禦方向 [illegible] 取消 S 防禦方向 [illegible]

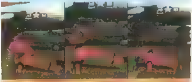


取消 — 防禦方向 [illegible] 取消 — 防禦方向 [illegible] 取消 — 防禦方向 [illegible]

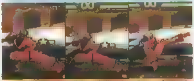
	輕踢	中踢	重踢
站立	見事なキック	不意をつくミドルキック	華麗なハイキック
蹲身	あっちいけキック	むこういけキック	轉がれキック
跳躍	華麗なジャンプキック	華麗なジャンプキック	粋なジャンプキック



取消 C 防禦方向 [illegible] 取消 S 防禦方向 [illegible] 取消 S 防禦方向 [illegible]



取消 C 防禦方向 [illegible] 取消 C 防禦方向 [illegible] 取消 C 防禦方向 [illegible]



取消 — 防禦方向 [illegible] 取消 — 防禦方向 [illegible] 取消 — 防禦方向 [illegible]

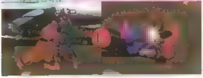
特殊打擊

うりゃー！キック 取消 — 防禦方向 [illegible]



P基本投

ストレートにボディー一撃後で極好技 取消 — 防禦方向 —



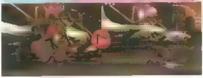
コマンド投

[illegible] 取消 — 防禦方向 [illegible]



破解防禦

[illegible] 取消 [illegible] 防禦方向 [illegible]



必殺技

精神念力 ↓↘→＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 火念力、三重破解

以兩手將氣體聚集，朝前方進行發射發射形技系之技能　依弱中強之不同，飛行速度及其後硬直時間之長短亦有所變化。而強的時候，速度比較快，相對地破綻也多。

朝陽能 →↓↘＋Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 火念力、三重破解

一邊往上跳、一邊擊出上鉤拳，這是打擊系的技巧，依弱中強、其跳躍高度，損害能量，及其後之硬直時間長短亦有所改變，技始出有無敵時間。

正義拳擊 ↓↙←＋Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 火念力、三重破解

完全沒有無敵時間，一邊擊出正拳，一邊突進，踩踏震動的步調之直線攻擊的打擊技。也可一面擊飛發射形技一面能夠攻擊敵人…十分困難。

超級連續技

火念力 ↓↘→↓↘→+Ⓟ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲









可作超級取消的技法 ▶ 三重破解

超級連續技量消費一格。爲精神念力之加強版，技始出有無敵時間，命中對手後會使之飛出，但僅限於近距離命中之場合，以三重破解來進行超級取消技，即成爲連續技、與隆的眞空波動拳同樣地混合著連續技使用，或者是考量爲了使必殺技毫無瑕疵，而作爲超級消技使用。

三重破解 ↓↘→↓↘→+Ⓚ

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲









可作超級取消的技法 ▶ 火念力

超級連續技爲 1 單位消費。一邊跳往上方、一邊以施展出右上踢→左→右之 3 段踢法的打擊技巧，而技始出有無敵時間，命中對手，會使之飛往畫面外之上方高處，與破解防禦同樣，在往下落下時能夠施加連續攻擊。落下中的追打攻勢雖然可考量各種不同狀況，但是以施展ジャスティスフィスト爲之一般。

[illegible]

其精彩絕不輸於凱利，具備許多精氣合一的連續技及奇妙的連續攻擊。最令人期待愉悅的角色也說不定哦。

COMBO CHART		難度 A…4 B…2 C…2 D…2 E…6
E	NO.01	精神念力
E	NO.02	正義拳擊
E	NO.03	朝陽龍
E	NO.04	火念力
E	NO.05	三重破解
E	NO.06	熔燒踢
D	NO.07	跳躍強P→蹲身中P→蹲身強K
D	NO.08	站立中P→正義拳擊
C	NO.09	跳躍強K→蹲身中K→朝陽龍
C	NO.10	破壞波動拳中決定正義拳擊
B	NO 11	跳躍強K→蹲身中K→精神念力→火念力
B	NO 12	跳躍中K→蹲身弱K×2→朝陽龍
A	NO 13	跳躍中K→蹲身弱K×2→三重破解→火念力
A	NO 14	跳躍強P→蹲身強P→火念力→三重牽制→跳躍強K
A	NO 15	跳躍強K→站立中K→正義拳擊→火念力→三重破解
A	NO 16	不可10秒間將對手掉落地上！（盡情使用破級連續技）

B No.11 一面破壞波動拳一面命中正義拳擊！

此課題爲利用正義拳擊的特性，即使在實戰上也可派上用場。但是，看到波動拳之後即使施出，也常來不及。



↑對波動拳，以先行輸入模式來進行輸入指令之5關鍵部分。



↑倘若能見到波動拳的動作，按下P鈕發動。



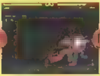
↑破壞波動拳之時以正拳擊壓本體，實在是需過爽快的技巧。

B No.12 跳躍強K→蹲身中K→精神念力→火念力

非常正統派的連續技。即使是實戰，也必須事先能夠施展出，記住超級取消的時間吧！



↑從跳入攻擊之著地蹲身中K，以取消……



↑精神念力，配合著適當時機，輸入開始。



↑精神念力命中之後，進行超級取消。

B No.12 跳躍中K→蹲身弱K×2→朝陽龍

是從蹲身弱K2發的取消。從蹲身技至朝陽龍取消雖然難度較高，但在打中之後，是非常精彩的技巧。



↑考慮蹲身弱K之第1發及第1發輸入其他技巧。 ↑於第2發時迅速發動方向鍵，輸入指令。 ↑成功進行取消，即成為堅穩的連續技喔。

A No.13 跳躍中K→蹲身弱K×2→三重破解→火念力

是從蹲身弱K2發之超級取消連發。於超級連續技發動之瞬間，由於時間停止的關係，即成為連續技。



↑考慮蹲身弱K之第1發及第2發輸入其他技巧。 ↑於第2發時迅速發動方向鍵後取消。 ↑著地後使[illegible]破解後瞬間進行發射火念力。

A No.15 跳躍強K→站立中K→正義拳擊→火念力→三重破解

從站立中K之正義拳擊，從那裡之超級取消容易失敗有如流水一般來連接吧。



↑從正義拳擊命中之前開始輸入 ↑飛天對手以火念力來進行追打。 ↑電光火石般地施出三重破解，雖然更進一步繼續……

A No.16 10秒間不可將對手落在地面上！（儘情使用超級連續技）

以目前為止所得到經驗為基礎，繼續使對手漂浮10秒以上。進行驅使正義拳擊及2個超級連續技。



↑為了爭取滯空時間，以弱、朝陽龍為始動技來發動 ↑迅速地三重破解，於著地進行正義拳擊。 ↑火念力・三重破解・正義拳擊一連環。

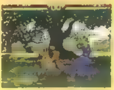
用亞倫來獲勝

打擊之職業拳王！執著於充滿氣力攻擊的狂熱者，終[illegible]還是亞倫。[illegible]肯以上衝攻勢的規範是空中連續技之最高境界喔!!

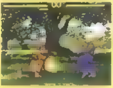
基本戰法　僅此項必須事先精通熟練

▶攻擊天性!!一直往前積極地戰鬥吧！

亞倫和肯同樣是如果沒有攻擊的話，完全無聊的角色。首先以身體去感受記住掃腿的[illegible]。並且迅速地前進吧。以精神念力來牽制住不靠近過來的對手。但是攻擊過度是禁止的。而一有機會就以華麗的連續技攻擊。



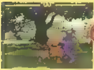
➡[illegible]



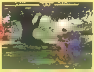
⬅飛射形技必須以取消使對手防禦後進行發射。

▶"引誘"之戰略亦是非常重[illegible]

正[illegible]拳[illegible]一旦防禦的話，會有很大破綻產生，但是如果活用超級取消的話……。



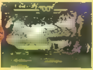
⬆[illegible]



⬆[illegible]



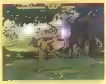
⬆[illegible]



⬆[illegible]

▶達到極限的對空技！

雖然理所當然以朝陽龍是沒有問題，但長遠間隔之時則是站立強直踢。



⬆[illegible]

破解防禦利用法

雖於進行大跳躍之後再攻擊，能夠飛越對手的發射形技而能命中。



⬆[illegible]

▶如此使用超級連續技！

雖然和真空波動拳同樣的使用方法，但是從正義拳擊取消後也能夠進行空中連續技。從三重破解著地後以追打也有可能命中哦。

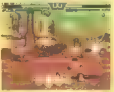


➡從火念力也能連接三重破解。

← 於中統派中精神念力取消也是可以。



由於以無敵狀態向上踢，即使排擠插入對手的連係之間，也是相當不錯。於落下時分以正義拳擊來使之連續技繼續是一般性地。連續技始動之魅力十足的技巧。



➡從火念力至取消。

← 從正義拳擊取消。

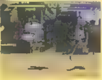


▶起身的攻防

以跳躍中Ｋ來靈活跳入的話，有可能穿透攻擊，一旦進入攻擊，則攜入地獄的連續技。或者是稍一停頓。狙擊對手移動的瞬間，而以正義拳擊及防禦破解狙擊也是相當有趣吧。



← 相當命中困難無理進行倒不如留著在狙進行。



➡以破解防禦來發動的攻擊也是不錯的。

這個就是連續技!!

基本連續 強Ｐ→下中Ｋ→精神念力

應用連續 GB→Ｊ強Ｐ→站立中Ｐ→強正義拳擊→火念力

應用連續技是總共使用計量表４格的即死連續技。

屈辱連續 三重破解→火念力→正義拳擊

雖然第３段打不中，但是有恍若命中般地自信滿滿的出招吧。



⬆出招時對手可能會嚇到也說不定。

ダランマイスター

DARUN MISTER









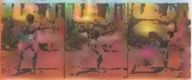






基本・特殊技

弱拳	中拳擊	重拳擊	輕踢	中踢	重踢
跳躍	地獄突	ダランナョップ	阿里踢	打架踢	高踢



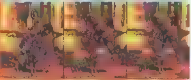
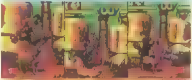

取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

低銳拳	低直拳	低直拳	低踢	側蹲踢	側蹲踢




取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

跳躍拳擊	跳躍直拳	跳躍直拳	地獄膝踢	尼爾落踢	下垂懸踢

取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
–		–		–		–		–		–	

通常投 1

バックドロップ　取消　–　防禦方向　–



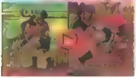
通常投 2

ジャーマンスープレックス　取消　–　防禦方向　–



空中投

ガンシスDDT　取消　–　防禦方向



特殊技

クラツキー チ　取消　–　防禦方向　–



破解防禦

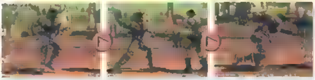
ガンジスチョップ　取消　防禦方向　–



必殺技

ラリアット　→↓↘+Ⓟ

取消　SC　防禦方向　立 蹲



時間掌握上能配合得好的話，可在取消發射形技的同時，就以此狀態痛打一頓。一旦遭到防禦，也可利用SC使動作繼續。

可做超級取消的技法 ▶ 黃昏ラリアット
インドラ〜橋

ガンジスDDT　→↓↘+Ⓚ

取消　—　防禦方向

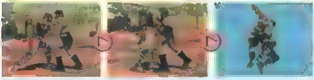


向前一步抓住對手的脖子，朝地面猛叩的技法。即使對手蹲身也不放棄，動作上能輕易地全力發揮漂亮的集氣。

可做超級取消的技法 ▶ —

ブラフマボム　在對手的附近旋轉一圈+Ⓟ

取消　—　防禦方向　—

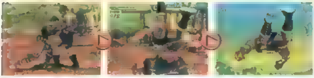


要舉例的話，就像桑[illegible]夫的螺旋打一般，威力超強，攻擊距離[illegible]大，出招速度佳。若是組合從小技開始的連係，將會成為更強力的武器。

可做超級取消的技法 ▶ —

インドラ橋　在對手的附近旋轉一圈+Ⓚ

取消　—　防禦方向　—



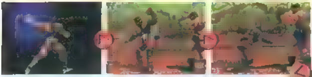
比ブラフマボム的傷害值還來得高，但拋投攻擊距離卻不理想。另外，與小技有關的連係，無論是在操作上或配合以上都是相當嚴格的趣味之技。

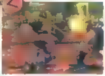
可做超級取消的技法 ▶ —

超級連續技

黃昏ラリアット

取消 SC　　防禦方向 立 蹲





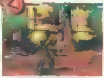
可做超級取消的技法 ▶ インドラ～橋
超絕鬼神ボム

即使遇到防禦，危險性也不大，而且，只有在被防禦時才能用超絕鬼神ボム來取消。決定對手的話，就這樣操作超級取消技，與インドラ～橋連係的效果也很強。

インドラ～橋

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



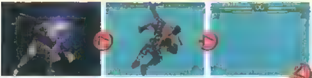


可做超級取消的技法 ▶ 黃昏ラリアット

以強烈的インドラ～橋使對手往上跳，在落下來無防備的狀況，加入追打攻擊的技法。時間控制上很嚴格，因此就算沒有擊中，也要用黃昏ラリアット取消。

超絕鬼神ボム

取消 —　　防禦方向 —





可做超級取消的技法 ▶ —

居朗勝的奧義，最高最強的必殺技。雖然指令很難，但在防禦對手技法後，或以跳躍來攻擊時，對初學者而言，也能確實完成。但可惜的是，等級上只有 1 個階段。

唐朗

說到連續技，就必定會關係到インドラ～橋，及稱為ダランキャッチ的許多種類。展示技？

COMBO CHART	難度 A…1 B…2 C…2 D…2 E…9
E	NO.01 ラリアット
E	NO.02 ガンジス DDT
E	NO.03 プラズマボム
E	NO.04 インドラ橋
E	NO.05 ダランキャッチ
E	NO.06 超絕鬼神ボム
E	NO.07 黃昏ラリアット
E	NO.08 インドラ～橋
E	NO.09 ガンジス DDT
D	NO.10 屈中P×2
D	NO 11 屈中P→ラリアット
C	NO 12 インドラ～橋→ダランキャッチ
C	NO 13 黃昏ラリアット→超絕鬼神ボム
B	NO 14 J強P→屈中P→ラリアット→黃昏ラリアット→インドラ～橋→ダランキャッチ
B	NO 15 決定ダランキャッチ
A	NO 16 立強K→インドラ～橋→立強P→インドラ～橋→屈強P→インドラ～橋→ダランキャッチ

B No.10 屈中P×2

在與對手密著的狀態下，連係2發蹲身拳擊（中）的技法。由於是基本的連係操作，因此一定要非常精通。



↑與對手緊密貼合的攻擊準備。畫面在中央位置。



↑在第1發展現身手時，準備第2發。



↑用2發來停止的特殊技法。也可以取消。

B No.11 屈中P→ラリアット

在小技上取消。押下中P按鈕的同時→開始輸入，快速地取消，損害值低。



↑和NO10一樣，在準備第2發後，取消。



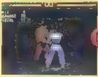
↑想要佈下奮戰風的情況。



↑接下來再取消，也有超級連係的情況。

C No.12 インドラ～橋→ダランキャッチ

乘虛攻擊對手的インドラ～橋，向上跳的對手，由於會產生很大的影子，藉此可看清出接近畫面的時機。ダランキャッチ要用強用的。



↑由於攻擊的命中距離很窄，因此第一步便是要靠近。



↑然後再一擊將對手高高地向空中擊出。



↑最後在對手[illegible]逼近的時候，用ダランキャッチ。

C No.13 黄昏ラリアット→超絕鬼神ボム

讓黄昏ラリアット防禦的同時，稍稍轉動指令鍵，就可取消。是可以簡單操作的技法。



↑電腦會事先防禦，其理由是因為



↑[illegible]中，使無法用鬼神ボム來取消的原故。



↑黄昏ラリアット在任何時候都可取消。

B No.14 J強P→屈中P→ラリアット→黄昏ラリアット→インドラ～橋→ダランキャッチ

前半的連續技與NO11相近，而且，在ラリアット之後擊出的黃昏，已將指令簡略化了。比較上要輕鬆的技法。



↑ラリアット是以→↑[illegible]方式擊出。因此……



↑成功地短縮指令，是不可欠缺的操作方法。



↑接下來要用インドラ～橋來取消。可在任意場合下輸入。

A No.16 立強K→インドラ～橋→立強P→インドラ～橋→屈強P→インドラ～橋

超級連續技計量表，全部填滿時輸入インドラ～橋。而且還有在其間夾雜強攻擊，全部取消的時間掌控都不相同。



↑由於強拳擊的出拳速度較慢，最好要早一點就擊出。



↑取消要[illegible]敏捷，時間配合得好的話，會有押按鈕的感覺。



↑屈強P的出拳速度快，因此取消的時間掌握上要俐落。

用[illegible]來獲勝

身擊冠軍波帶戰鬥的理由，據猜測，含有威嚇對手的意義。最重要的還是超絕鬼神ボム！

基本戰法　**如此一來便能夠得心應手**

▶如何接連拋投技連係

使用拋投技時，是無法將技法取消的。因此，在從小技開始的拋投情況下，必須要確定動作終了後，再押按鈕。從站立狀態決定プラズマボム時，依十字鍵→↓←↑＋P的順序輸入較佳。



↑從跳躍攻擊開始的拋投也很有效，跳躍也有被閃避的時候。

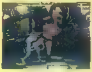
⬇使用超絕鬼神ボム必須要輸入迴轉2次的指令，因此無法在站立情況下擊出。



連係上一旦有拋投的組合，就必須加強警戒，確立技法是否命中。使用強P或ラリアット的也很強。



↑從跳躍攻擊開始的連續技



↑一旦遭到防禦，就必須切替至拋投。



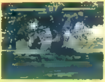
↑在眼前留出ダランキャッチ（弱）的空隙。



↑也有超絕鬼神ボム。

▶站立強踢的重要!!

缺乏必殺技的對空兵器，因此唐朗必須用站立強踢迎擊對手。是非常可靠的。



↑有計量表的話，就有アンドラ一橋。

破解防禦利用法

與其他人物一樣，都要取得連係或對手技法的訣竅。操作上屬於惱人的技法。



↑千萬不要錯過這大好機會。

應用戰法 **常勝的連續技巧**

▶如此使用超級連續技！

於ラリアット執行 SC 是王道的。命中的話，還能進一步用インドラ～橋實行 SC，以奪取重大損害，被防禦時，用超絕鬼神ボム可以有無限發的取消能力。

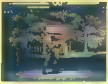


➡作為削弱的手段很有效，是對付フィニッシュブロー最適當的技法。

⬅只要能讓對手防禦，無論是在什麼時候出擊都很強。

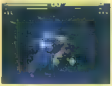


只要未命中，就會留下相當的破綻。可以毫無困難地使用 SC 是最好的，可以將傷害減至最低。



⬆在對手落下時，可從影子情況來掌握距離。

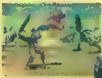
傷害 70 的大技，而且只會消耗一個計量表，攻擊距離也很寬廣。



⬆希望能早日熟悉 2 回轉的指令操作。

▶起身的攻防

要將プラズマボム乃至超絕鬼神リバーサル的排練視爲是自己的東西，對逐步靠近的對手拋投，確實地防禦。之後再展現出拳攻擊。相反地在主動攻擊的情況下，若有計量表則採黃昏→鬼策爲最適當的策略。



⬅防禦後的攻防是最重要的課題。以超絕鬼神ボム為主力最好。



➡對付沒有無敵的對手，可以毫不猶豫地跳入。

這個就是連續技!!

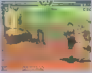
基本連續 J強P→屈中P→ラリアット

應用連續 基本連續技→黃昏ラリアット～橋×2→ダランキャッチ

從ラリアット開始的黃昏，要將指令簡化成↓↘→＋P來連係，從インドラ～橋開始的Dキャッチ，使用時間較長的強。

屈辱連續 ラリアット～橋×3

以ブリッジ有 3 次機會可打擊對手。比起使用 3 個計量表來得簡單。



⬆若認爲損害太少的話可用弱K。

CHARACTERS FILE

ブレアレイム

BLAIR DAME

布蕾亞





歐洲富豪之女。從小即接受各種格鬥技及其英才教育的一環。她從朋友的談話中，獲知環遊世界一周的計劃，於是便和友人及女傭3人開始了世界之旅。而她們旅行的目的是……









基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
掌打	肘打	裏拳



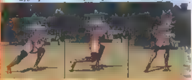
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

輕踢	中踢	重踢
ハイサイドキック	ミドルキック	ローリングミドルキック



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

鉄拳	直拳	上鉤拳



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

ローキック	ローサイドキック	ローサイドキック



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

ビューネジャブ	ビューネストレート	ビューネストレート



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

— — —

ライトキック	ライトキック	ブレアキック



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

— — —

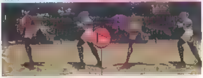
特殊打擊 P

手刀 取消 防禦方向



特殊打擊 K

ステップサイドキック 取消 防禦方向



P基本扯投



K基本扯投2



破解防禦 P K



必殺技

ライトニングニー　→↓↘＋Ⓚ

取消　－　　防禦方向　立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ －

右膝挺出同時向前斜上方跳躍的打擊技。以強腳踢出的話，就成了 2 段踢，但整體損傷量沒有很大的差別。也可對空技使用。

シュートキック　↓↙←＋Ⓚ（追加輸入↓↙←＋Ⓚ達到 3 階段）

取消　SC　　防禦方向　立 蹲

第一階段　第二階段



可作超級取消的技法 ▶ ミラージュ連續踢 スピンサイド射擊

第三階段



以踢的組合技可達到 3 階段的追加輸入。第一階段踢 3 次，之後的 2、3 階段各踢 1 次，合計有 5 段攻擊。從第一階段轉移至第二階段是，在第三次踢出的瞬間。以強踢鈕擊出第三階段時，對手會高高浮起，右用弱、中踢鈕時則會變低。

シュートアッパー　→↓↘＋Ⓟ

取消　SC　　防禦方向　立 蹲

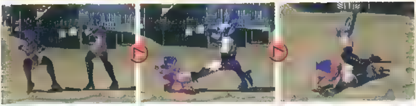


可作超級取消的技法 ▶ ミラージュ連續踢 スピンサイド射擊

如同向前滑行般地推進，同時反覆操作在一右上擊擊的技法。擊中目標的話，對手會高高浮起，但只限於使用スピンサイド作追打。

スライディングアロー ↓↘→＋Ⓚ

取消 SC　**防禦方向** 蹲



可作超級取消的技法 ▶ ミラージュ連續踢　スピンサイド射擊

採下段的特殊攻擊，對蹲身的對手擊出時，會轉變成打擊上，對付站立對手會變成レッグシザース。也可納入連續技的範圍內。

超級連續技

ミラージュコンボキック ↓↘→↓↘→＋P

取消 SC　**防禦方向** 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ スピンサイド射擊

消耗一個超級連續計量表。突進同時擊出 4 發拳擊後，再擊出 2 發回踢的打擊系列技法，對從射擊踢的超級取消技有效。

スピンサイドシュート ↓↘→↓↘→＋K

取消 SC　**防禦方向** 立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ ミラージュ連續[illegible]

消耗一個超級連續技計量表，[illegible]同時的踢至回踢→フィニッシュ[illegible]之後，對架勢崩潰的對手，以[illegible]阿[illegible]里斯腱作終結技法。

布雷亞

有許多簡易的連續始動技。射踢相關課題。但整體的難度並不高。

COMBO CHART		難度 A…2 B…4 C…2 D…2 E…6
E	NO.01	シュートアッパー
E	NO.02	ライトニングニー
E	NO.03	スライディングアロー
E	NO.04	シュートキック×3
E	NO.05	ミラージュコンボキック
E	NO.06	スピンサイドシュート
D	NO.07	蹲身弱K×2→蹲身中K→シュートキック×3
D	NO.08	蹲身中P→蹲身中K→スライディングアロー
C	NO.09	[illegible]躍強K→蹲身中K→ライトニングニー
C	NO.10	跳躍強P→蹲身強P→シュートアッパー
B	NO.11	跳躍強P→蹲身中P→蹲身弱K→シュートキック×3→立ち強K
B	NO.12	跳躍強K→蹲身中K→シュートキック×2→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート
B	NO.13	シュートK×2→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート
[illegible]	NO.14	[illegible]強K→蹲身中K→スライディングアロー→スピンサイドシュート
A	NO.15	跳躍強P→蹲身強P→シュートキック×3→蹲身弱K→ライトニングニー
A	NO.16	站立中K→シュートキック×3→シュートアッパー→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック

D No.7 蹲身弱K×2→シュートキック×3

取消弱K的第2發，最後再擊出シュートキック。從掃腿開始，經常列入連續技的實戰性連續技。



↑敵鬥是將最初的弱K及第2發視為其他技法後輸入。



↑在第2發弱K的時機，追加輸入即可發動シュートキック。



↑以第3發的踢追加輸入，更可全力使出達到4、5段。

B No.11 跳躍強P→蹲身中P→蹲身弱K→シュートキックX3→站立強K

從蹲身中P簡單地連接蹲身弱K。シュートキック若不在最後以K擊出，則無法連接。



↑從蹲身弱K發展出的シュートキック是布雷亞的基本招數。



↑在シュートキック的最後以強K擊出，可將對手向上踢飛。



↑硬直時間解除後，繼續前進，命中站立強K。

B No.13 シュートキックX 2 →スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート

從シュートキック開始連續 3 發超級取消技。使用 3 格計量表，在數個課題中，難度較低。



↑為不擊倒對手，シュートキック需在 2 發停止。

↑使用超級取消技可連接スピンサイドミラージュ。

↑再次以スピンサイド及早取消。

B No.14 跳躍強 K →蹲身中 K →スライディングアロー→スピンサイドシュート

若是從蹲身中 K 取消技開始的スライディングアロー，會轉變成連續技（一旦對手站起即可拋投）。



↑若不是強・スライディングアロー的話無法轉成連續技。

↑與站後馬上採用超級取消技，動作太慢的話會被擊倒。

↑雖然不是相當困難的連續技，但也不屬實戰傾向。

A No.15 跳躍強 P →蹲身強 P →シュートキック X 3 →蹲身弱 K →ライトニングニー

蹲身強 P 取消技的シュートキック是基本技法。只有最後的蹲身弱 K →ライトニングニー是連係關鍵。



↑由蹲身強 P 取消シュートキック也能轉變成連續技。

↑在シュートキック的最後以強出擊，接近踢起的對手。

↑行走的同時蹲身弱 K 取消ライトニングキック。

A No.16 站立中 K →シュートキック X 3 →シュートアッパー→スピンサイドシュート→シュートキック

從シュートキック開始的シュートアッパー，於硬直解除後，在最適當時機擊出。其後便是超級取消技大會。



↑シュートキック的最後以強來踢出，一旦硬直解除後……。

↑連接緊跟著的シュートアッパー，從這裡開始更進一步……。

↑超級取消技，即使是超級連續技 3 也能完成。

用布蕾亞來獲勝

移動速度非常快，其賣點在由足技衍生出的多樣連續技。弱掃腿只要擊中一次，即表示離死神不遠的象徵（這種說法太誇張了）。

基本戰法　如此一來便能夠得心應手

▶唯一的足技！但可霸王硬上弓！

基本上能使用的只有腿的技法。但，若由於移動速度超乎常態的快速，至始至終能以自己步調行動。在近距離處，只要擊入1發弱掃腿，即可依此將シュートキック完全發揮。有如於對手破綻處切入的快感。



↑在中間距離處虛晃聲勢，誘使對手出擊落空。

↓由踢擊或弱掃腿轉成連續技。



▶應常以連續技為目標！

一有機會便要有連接所有連續技的打算。反過來說，這便是邁向成功的唯一之路。



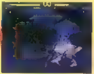
↑起身同時加上蹲身中P。



↑弱掃腿，連接シュートキック。



↑スライディングアロー被防禦了。



↑配上腿掃的時機的超級連續技。

▶發揮對空技的極至！

由於ライトニングニー出擊速度慢，沒充裕時間時，最好使用蹲身強P。



↑雖屬無敵的效果，但出擊速度是其難題。

破解防禦利用法

由跳入衍生出的連係途中擊出的話，對手應可輕鬆防禦。



↑擊出速度不夠快。

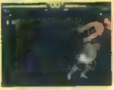
▶如此使用超級連續技！

於橫一直線持續命中，由於對手不會飛走，可輕易地連接至其後的連續技。以超級連續技連接スピンサイドシュート。從シュートキック等技法開始取消。



→擊入後，發之前要先取消。

←對手不會飛走，可輕易連接下一動作。



最初由於採側轉踢，很容易地便命中空中的對手，這是此技的特長。即使從シュートアッパー2發取消，也可命中。若能在坐入前取消更佳。



→使用方法與ミラージュコンボ相當接近。

←攻擊空中的對手。

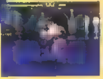


▶起身的攻防

由於跳躍中K可輕易地穿透攻擊，所以若於對手起身時，積極地跳入，即可崩潰防禦。一旦遭到防禦便可連接破解防禦，或再次跳入，能再次以穿透攻擊攻擊對手。應持續攻擊。



←跳躍中K非常容易擊中，從這裡接續至連續技。



→也有將起身拋投的奇襲戰法。

這個就是連續技!!

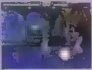
基本連續 J強P→下強P→シュートキック×3

應用連續 J強P→下中P→下弱K→シュートキック×3→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート

經常以シュートキック爲主的攻擊。應用連續技的シュートキック第三發要以中來擊出。

屈辱連續 站立強K→下中K→超級連續技

由於有許多可使用的技法，難以編輯出屈辱性的連續技。



↑從站立強K連接至蹲身中K。

CHARACTERS FILE

豪鬼

GOUKI





始終以強勁爲追求目標的格鬥家，不[illegible]將覺醒[illegible]止[illegible]波動[illegible]殺意的波動[illegible]致於負力的拳[illegible]連自己的[illegible]都[illegible]下手[illegible]失在人們[illegible]致無[illegible]但其[illegible]心有無法滿足的最強。



基本・特殊技

輕拳擊		中拳擊		重拳擊	
銳拳		上[illegible]拳		正拳突	



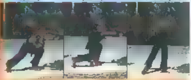
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

輕踢		中踢		重踢	
低踢		高踢		回旋蹴	



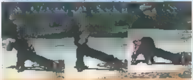
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

銳拳		直拳		上突鉤拳	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

蹲身低踢		蹲身踢		掃腿	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

銳拳		直拳		直拳	



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

跳躍膝蹴		跳躍蹴		跳躍足刀	

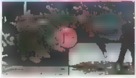


取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

特殊打擊



特殊打擊



P基本拋投



K基本拋投 1



K基本拋投 2



破解防禦



特殊技

移動技

前方轉身　取消 －　防禦方向 －



移動技

阿修羅閃空　取消 －　防禦方向 －



必殺技

豪波動拳　↓↘→＋P

取消

防禦方向



將氣集於兩手，向前方發射的發射形技。電腦豪鬼所擁有的威力大，且破綻少。

可用超級取消的技法
▶ 滅殺豪波動
滅殺豪昇龍
瞬獄殺

灼熱波動拳　→↘↓↙←＋P

取消

防禦方向



將氣集於兩手，發射灼熱的豪波動拳。出拳時間慢，但只要能觸碰到加上3次命中，即可擊倒對手。

可用超級取消的技法
▶ 滅殺豪波動
滅殺豪昇龍
瞬獄殺

斬空波動拳　跳躍中加↓↘→＋P

取消

防禦方向



從空中向斜下方發射豪波動拳的發射形技。依按鈕強弱的不同，造成發射角度的差異。

可用超級取消的技法
▶ 天魔豪斬空

豪昇龍拳　→↓↘＋P

取消

防禦方向



向上跳躍的同時出拳的打擊技。技法一開始是無敵的。CPU方面幾乎看不到着地後的破綻。

可用超級取消的技法
▶ 滅殺豪波動／滅殺豪昇龍／瞬獄殺／天魔豪斬空

龍卷斬空腳　↓↙←＋K（追加輸入↓↙←＋K計4回）　取消　防禦方向



可做超級取消的技法▶天魔豪斬空

向上跳躍，回轉的同時，以高速度反覆踢的打擊系列技法。最多可擊出4發。

超級連續技

滅殺豪波動 P

取消 SC　防禦方向 立 蹲



消耗一格超級連續技計量表。發射斬空波動拳的強化版。取消豪昇龍拳等的必殺技或跳躍攻擊，即可擊出。

可做超級取消的技法 ▶ 滅殺豪昇龍

滅殺豪昇龍 P

取消 SC　防禦方向 立 蹲



消耗一格超級連續技計量表。以豪波動拳的強化版，將氣集中於兩手後發射的發射形技。總命中數有 8 之命中向上回旋的真空波動拳。

可做超級取消的技法 ▶ 滅殺豪波動　天魔豪斬空

天魔豪斬空 空中 P

取消 ―　防禦方向 立 蹲



消耗一格超級連續技計量表。發射斬空波動拳的強化版。取消豪昇龍拳等的必殺技或跳躍攻擊，即可擊出。

可做超級取消的技法 ▶ ―

瞬獄殺（LV、3 專用拋投） P P K P

取消 SC　防禦方向 ―



消耗 3 格超級連續技計量表。往前方滑行，於抓住對手的瞬間，使用連續打擊造成大損害，是接投類型的亂舞技。

可做超級取消的技法 ▶ ―

豪鬼

前半的課題較單純，但後半則要操控強勁的連續技。大多是實用性的連續技。

COMBO CHART	難度 A…3 B…2 C…1 D…1 E…9
E	NO.01 豪波動拳
E	NO.02 灼熱波動拳
E	NO.03 斬空波動拳
E	NO.04 豪昇龍拳
E	NO.05 龍卷斬空腳×4
E	NO.06 滅殺豪波動
E	NO.07 滅殺豪昇龍
E	NO.08 天魔豪斬空
E	NO.09 瞬獄殺
D	NO.10 蹲身強P→灼熱波動拳
C	NO.11 豪波動拳→滅殺豪波動
B	NO.12 龍卷斬空腳→天魔空刃腳→蹲身中K→豪波動拳
B	NO.13 蹲身弱K×2→豪昇龍拳
A	NO.14 斬空波動拳→天魔空刃腳→蹲身中K→龍卷斬空腳×3→滅殺豪昇龍
A	NO.15 跳躍強P→斬空波動拳→天魔豪斬空
A	NO.16 跳躍強P→蹲身強P→灼熱波動拳→滅殺豪

D No.10 蹲身強P→灼熱波動拳 3

從蹲身的姿勢擊出灼熱波動拳，這過程本身的難度相當高。首先、需要修行。但只要能使用它就能轉成強勁的連係攻擊。

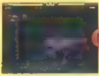

↑在蹲身狀態下，先按強P，而後馬上開始追加輸入。

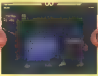

↑快速地輸入→↘↓↙，+P，若稍有差錯會變成前方轉身。


↑只有從強P開始才能連接灼熱波動拳，3命中+擊倒效果。

C No.11 豪波動拳→滅殺豪波動

這二種發射形技，指令要素雖然相反，但都屬出手容易的種類。同樣地，也能與灼熱波動拳連接。


↑豪波動拳發射後，開始輸入指令。


↑必須在腳碰的瞬間完成指令，在適當時機內發動。

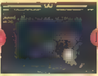

↑從這裡可以更進一步追打至滅殺豪昇龍等。

B No.12 龍卷斬空脚→天魔空刃脚→蹲身中K→豪波動拳

應用肯的連續技，混合天魔空刃腳的招數。龍卷斬空腳在中擊出，且在第二發中止後，取消空刃腳再擊出。



↑命中中龍卷斬空腳第2發後，輸入↓K擊出天魔空刃腳。



↑角度正確的話，着地後即蹲身中K可轉變成連續技。



↑取消蹲身中K後再擊出豪波動拳。更能發揮出效果。

A No.14 斬空波動拳→天魔空刃脚→蹲身中K→龍卷斬空脚×3→滅殺豪昇龍

以課題12的方式，由斬空波動拳取消技衍生出的天魔空刃腳，此招超長的連續技。一旦成功完成會有一種痛快感。



↑斬空波動拳，空刃腳是能特別取消的組合。



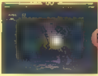
↑若連接到着地後的蹲身中K，即可轉成龍卷斬空腳



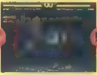
↑在第三發斬空腳完後着地僵硬時間解除後就是滅殺豪昇龍。

A No.15 跳躍強P→斬空波動拳→天魔豪斬空

全部都是在空中出拳的連續技。若沒在低處觸碰到最初的跳躍強P，便無法連接斬空波動（但可連接天魔豪斬空）



↑首先要非常接近後再跳躍強P…



↑以通常取消完成的斬空波動拳，弱中強皆可使用。



↑快速追加輸入，完成超級取消技後再出天魔豪斬空。

A No.16 跳躍強P→蹲身強P→灼熱波動拳→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍→天魔豪斬空

具相當破壞力與超過總合在命中的超強力連續技。實際上，由蹲身強P開始的灼熱波動拳才是問題所在。



↑能否擊出蹲身強P開始的灼熱波動拳是最難的關鍵點。



↑以此狀態取消滅殺豪波動後擊出，能連接滅殺豪昇龍。



↑第一發的昇龍拳命中後，以此狀態擊出天魔豪斬空

用豪鬼來獲勝



基本性能比隆或肯要強得多的豪鬼（電腦豪鬼更超強）能力強是當然的，更要以最強爲目標奮鬥

基本戰法　如此一來便能夠得心應手

▶多樣的必殺技可以爲所欲爲

豪鬼的技法，包含了地上、空中以及發射形技、打擊、拋投等一應俱全，可以隨心所欲地發揮多樣的攻擊能力。也就是說，讓對戰對手難以破解。整理出固定戰法及獨創戰法，全力奮鬥。



↑只要有特殊技，斬空波動拳，對手便陷於苦戰了。

↓龍卷斬空腳的性能和肯相似，攻擊範圍非常寬廣。



▶完全掌控對手毫無破綻的連係！

當然，只要能操作完全封死對手反擊的連係，就離勝利不遠了。有各式組合技法。



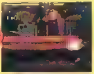
↑斬空波動拳發射後馬上追力，+中K



↑從天魔空刃腳衍生出的技法。



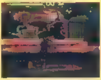
↑龍卷斬空腳命中當時，從空中…



↑天魔豪斬空，可無限量使用的暢快。

▶發揮對空技的極至！

豪昇龍拳毫無疑問是最強的，但蹲身強P、站立強P或滅殺豪昇龍也相當有效。



↑豐富的對空技及鐵壁般的防守。

破解防禦利用法

出拳慢，動作容易敗露，若擊出天魔空刃腳的話，即反擊不易。



↑從防備狀態出拳的話，容易遭到失敗。

▶如此使用超級連續技

取消豪波動拳後使用。習慣指令操作更順手。



↑灼熱波動拳取消滅殺豪波動，非常強勁⋯

擁有和昇龍裂破同性質的功能。連續技、對空技等全方位的戰鬥力。



↑取消滅殺豪波動再使用較佳。

從滅殺豪昇龍取消後使用，能力普通但用途廣。



↑上昇跳躍時突然出擊的情況

就算對手跳躍起身或逃跑也難以回避綿密的防守。



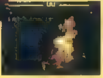
↑以穿透之攻擊或天魔空刃腳為目標的話，擊中率為上揚。

▶起身的攻防

跳躍中K非常容易造成穿透，但由於可將方向鍵向下輸入出擊，轉變成天魔空刃腳，所以要特別注意。另外，起身時攻擊灼熱波動拳，看對手態度而決定用滅殺豪昇龍或滅殺豪波動（或瞬獄殺）。



←中K很容易造成穿透⋯⋯強勁！



→灼熱、滅殺豪波動、滅殺豪昇龍等的連續技⋯

這個就是連續技!!

基本連續 強P→下中K→豪波動拳

應用連續 GB→中龍卷×2→天魔空刃腳→下中K→強龍卷×3→滅殺豪動→滅殺豪昇龍→天魔斬空

有各樣連續技可供使用。一定要嘗試使用4格計量表的即死連續技。

屈辱連續 J強P→J強P→天魔豪斬空

從上昇J強P無法連接至斬空波動，只有天魔豪斬空可以轉變成連續技。



↑在此停止的話，就能感受連續爽快感。

CHARACTERS FILE

ベガ

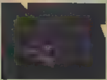
VEGA

貝嘉













基本・特殊技

	拳撃	中拳撃	重拳撃
技	サイコジャブ	サイコストレート	サイコアッパー



	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

	輕踢	中踢	重踢
技	ヘルローキック	デスミドルキック	シャドーハイキック



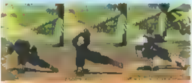
	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

ローサイコジャブ　バーニングストレート　バーニングアッパー



	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

デスクン　デスツー　ホバーキック



	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

デスフィスト　デスナックル　デスナックル



	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
	—		—		—	

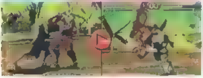
ニーミサイル　トマホークキック　トマホークキック



	取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
	—		—		—	

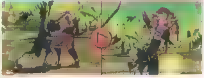
通常投①

デッドリースルー　取消　—　防禦方向　—



通常投②

デススルー　取消　—　防禦方向　—



移動技

ベカワープ　取消　—　防禦方向　—



破解防禦

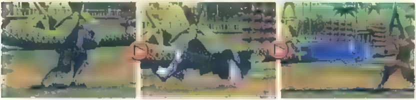
サイキッククラッシュ　取消　—　防禦方向　—



必殺技

必殺技
← 集氣 → ＋ Ⓟ

取消　－　　防禦方向　立 蹲

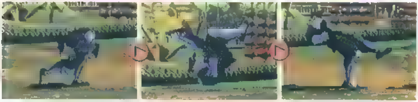


可作超級取消的技法 ▶ －

沒有超級取消技サイコクラッシャー，比２發ダブルニープレス所造成的損害還要大，是可擊倒對手的強力必殺技。

ダブルニープレス
← 集氣 → ＋ Ⓚ

取消　－　　防禦方向　立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ －

所謂「EX」是改變打擊，與超級取消技無關。即使遇到防禦，硬直時間短，且可與連係組合形成強力的武器。

ヘッドプレスサマーソルトスカルダイバー
↓ 集氣 ↑ ＋ Ⓚ 後　Ⓟ

取消　－　　防禦方向　立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ －

攻擊判定大，也不容易被擊中。但有時會跟對空技互打，要特別注意。配合對手的招數使用較佳。

超級連續技

サイコキャノン

取消 SC　　防禦方向 立 蹲





可作超級取消的技法 ▶ ニープレスナイトメア

將技法擊出，就這樣按住按鈕不放，凝聚最後動力的球，會不斷地膨漲，威力也隨之上揚。另外，凝聚最後動力的球，也可當作對空兵器使用別忘了。若要使用超級取消技的話，大致是在命中 8 段的時候。時間掌握上很細微，使用ニープレスナイトメア時較難以連續命中，所以要特別注意。

ニープレスナイトメア

取消 SC　　防禦方向 立 蹲





可作超級取消的技法 ▶ サイコキャノン

攻擊最初有無敵時間，時間算的好可穿越發射形技，基本上可組合連續技使用，計量表充裕時，在第二次著地可在取消後再擊出サイコキャノン。比起サイコキャノン→ニープレスナイトメア，從コンボレベル（自己判斷）可簡單地投入實戰中的技法，並熟習後可自由地進行取消。另外，被防禦後的硬直時間短，不易遭到反擊。

貝嘉

在連續技中有許多要解謎的要素，有許多困難的連續技。此人物是行家模式最初的難關。

COMBO CHART		難度 A…3 B…3 C…2 D…2 E…6
E	NO.01	サイコクラッシャー
E	NO.02	ダブルニープレス
E	NO.03	ヘッドプレス
E	NO.04	サマーソルトスカルダイバー
E	NO.05	ニープレスナイトメア
E	NO.06	サイコキャノン
D	NO.07	屈中P→屈中K
D	NO.08	K拋投→站立強K
C	NO.09	J強K→屈中Kダブルニープレス
C	NO.10	J強K→屈強P→サイコクラッシャー
[illegible]	NO 11	ガードブレイク→K強P→屈強P→ヘッドプレス
B	NO 12	ガードブレイク→K拋投→ニープレスナイトメア
B	NO 13	J強K→屈中P×2→蹲身中K→ダブルニープレス
A	NO 14	J強P→屈弱K→サイコキャノン→ニープレスナイトメア→サイコキャノン→ニープレスナイトメア
A	NO 15	J強K→屈中P×2→屈中K→ニープレスナイトメア→サイコキャノン
A	NO 16	破解防禦→K拋投→ニープレスナイトメア→サイコキャノン→サイコクラッシャー

C No.10 J強K→屈強P→サイコクラッシャー

在強→強→必殺的組合中，被列入能奪取體力的種類。應該注意的是，在J強K的打點上，最好採低處碰擊。



↑首先以對手的胸部區域為目標，放出一記拳擊



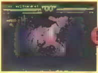
↑然後，馬上連打屈強P，也可以不算時機。



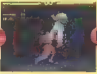
↑最後，確認技法是否打中後，擊出サイコ即OK了。

B No.11 破解防禦→J強K→屈強P→ヘッドプレス

除破解防禦與最後的ヘッドプレス以外，皆與NO10相同。只是，最後的屈服P取消必須[illegible]及早完成。



↑[illegible]破解防禦打出的連續技，[illegible]



↑過程的取消技[illegible]要快速輸入。

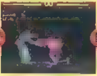


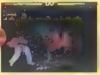
↑ヘッドプレス，[illegible]初尚不易命中，但習慣後即能輕鬆使出。

B No.13 J強K→屈中P×2→屈中K→ダブルニープレス

即使是由通常的跳躍開始也很容易地連接的連續技，若不能算好時機的話，會感到相當吃力。運用得當的話，也能發揮至實戰上。


↑最初的一發若採用穿透攻擊的話，則有可能拉引對手


↑[illegible]要算時機，若不習慣的話，會是很困難的技法。


↑取消完美的話，接下就不足以擔心了。

A No.14 J強P→屈弱P×2→サイコキャノン→ニープレスナイトメア→サイコキャノン

值得注目的是連續技終盤SC3連發。不全力傾出サイコキャノン，稍稍集氣後可與取消連繫。


↑輸入[illegible]時，必須有計劃地在第一發取消。


↑サイコキャノン隨著按按鈕，使其膨脹使對手停在空中。


↑[illegible]在手中離開，就能開始使用取消技。

A No.15 J強K→屈中P×2→屈中K→ニープレスナイトメア→サイコキャノン

完全應用目前的連續技。ナイトメア在第2發取消的話也能成立集氣的時間。

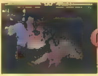

↑首先以[illegible]攻擊打出的連續技攻打。

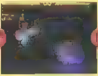

↑這裡的屈中K，在距離上有一段間隔，所以不易取消。


↑但[illegible]，必須在第一發取消，這是很重要的。

A No.16 破解防禦→K拋投→ニープレスナイトメア→サイコキャノン→サイコクラッシャー

拋投後，對手彈起時以ナイトメア攻擊。キャノン在空中集氣，攻擊落下來的對手。


↑[illegible]的方向投擲，搖桿向前。


↑[illegible]是搖逆方向輸入。


↑在這裡所使用的サイコキャノン，可使對手重新浮起。

用貝嘉來獲勝

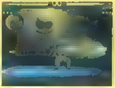


從固守到削減，見識眞正的恐怖，從現在開始還不算太遲。了解最後力量（貝嘉的操作方法）。

基本戰法　如此一來便能夠得心應手

▶基本上紮實地進攻

用破綻小的ダブルニープレス使對手防禦，距離拉開時以ヘッドプレス向對手施壓。另外，要先預測對手的技法，一旦有轉變成連續技的機會，即有可能用 SC ＋ SC 造成對手極大的傷害。



↑雖有サイコクラッシャー，在防禦後會遭到反擊，要特別注意。

↓ヘッドプレス後，以飛行方向拉引至集氣方向。

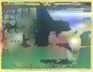


▶超強的連係

以屈中P→屈中K等連續技為中心，組合成的連係，可以縮短第一發的硬直時間。



↑讓[illegible]擊出破綻大的技法。



↑用超級連續技擊潰反擊。



↑有效範圍長的取消技……。



↑可全方位固守的超強能力。

▶將通常技對空出擊

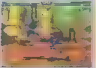
近距離的情況下，用屈強P，中間距離用站立強K，足以迎擊大部分的技法。是足以信賴的對空技。



↑即使是ダブルニー，也能作對空技，將距離拉遠。

破解防禦利用法

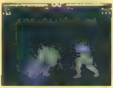
出招速度快，得心應手者較有利。對弱P取消後再使用也很有效。



↑有效範圍長，可使用這招。

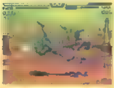
▶如此使用超級連續技！

閃避對手的發射形技，或在短兵相接時發出。無敵時間長，即使遭受反擊，硬直時間也短。若擔心遭到反擊的話，最好再出招一次。

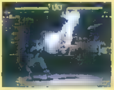


➡真令人吃驚，竟能穿越發射形技。

⬅用 SC 使對手浮離

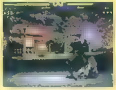


操作サイコパワー時，按住按鈕它會停留在手上，也可當成對空武器來使用。但是，SC 難以連接是難點之一，但若以削減單發發射，將不是那麼值得信賴。



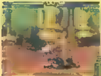
➡在起身時崩擊攻擊的プレッシャー。

⬅聚氣，威力會愈高（但有限度）

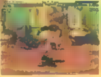


▶起身的攻防

從遠距離以ホバーキック或ヘッドプレス連續攻擊的話十分強力。另外，對付沒有無敵技的對手，可以從跳躍攻擊衍生出的連續技為攻擊。儘可能用ローリスク來攻擊。



⬅這個ホバーキック，說明的點是作為 SC 的誘因



➡對手沒有超級連續技時，就是最佳進攻時機。

這個就是連續技!!

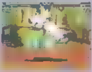
基本連續 J強K→屈中K→ダブルニ-プレス

應用連續 屈中K→ニ-プレスナイトメアーサイコキャノン

在通常必殺技中，與 SC 不易連結，因此指令的簡略化還從頭做起。一個一個地從最初的地方輸入。

屈辱連續 破解防禦→サイコクラッシャー

沒有任何變化的連續技，簡易地令人生氣。也沒有使用計量表的意義。



⬆也可使用從跳躍衍生出的連續技

ガルダ

GARUDA

卡魯達



不是人…也不是鬼。憑藉著殺意的波動者就在這裡……。卡魯達……。強悍，除此之外全是一團謎……。





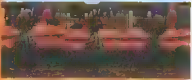






基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
爪	牙	刃



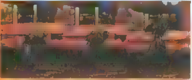
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

弱踢	中踢	強踢
槍	巧	凪



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

迅	刈	叫



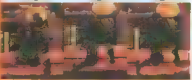
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蹴	滅	戒



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蛇	龍	鬼



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

雀	鷲	燕



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

特殊打擊 P



特殊打擊 K



P基本拋投



K基本拋投

防方



空中拋投

取消 － 防禦方向 －



破解防禦



移動技

移動技

舞　取消 －　防禦方向 －



電腦人物限定技

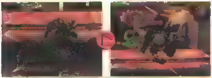
幻　防禦方向 立 蹲



必殺技

鬼斬　→↓↘＋(P)

取消 (SC)　防禦方向 (立)(蹲)



可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕舞 / 鬼燕翔

從手足尖突殺出刃，回轉同時向上跳並斬的技法。弱中強的會影響到跳躍高度或命中數等變化。技法在出招最初是無敵的。

襲牙　↓↘→＋(P)

取消 (SC)　防禦方向 (立)(蹲)

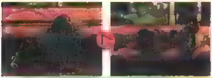


可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕舞 / 鬼燕翔

從腹部，射出一把又粗又長的刃，朝前方對手突刺的技法。命中數，損傷量相當大，而且沒有破綻。是非常實用的技法。

轟牙　←↙↓↘→＋(K)

取消 (SC)　防禦方向 (立)(蹲)



可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕舞 / 鬼燕翔

從頭部旋轉向下的狀態撞擊的打擊技。但技法的破綻非常大，有必要考慮以超級取消技來填補破綻。

蛇斬　←↓↙＋(P)

取消 (SC)　防禦方向 (立)(蹲)

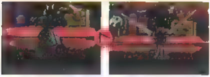


可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕舞

向前上方跳，從對手頭頂上方，亮出刀刃直落下的技法。一旦遭到防禦就會有被反擊的可能。

雷牙　→↓↘＋Ⓚ

取消　SC　　防禦方向　立 蹲



可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕舞、鬼燕翔

從兩肩端斜方突出刀刃後攻擊的技法。對付地上的敵人較難擊中，但對空攻擊[illegible]相當合適。無論是命中數或威力都很驚人。

超級連續技

鬼燕翔　P

取消　SC　　防禦方向　立 蹲



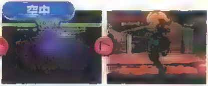
可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕舞

消耗一個超級連續技計量表。和背的神龍[illegible]，都是從上半身出現好幾把刃，高速回轉的同時，以近乎垂直向上飛行，並連續攻擊的打擊技。

鬼燕舞　P

取消　SC　　防禦方向　立 蹲





可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕翔

消耗一個超級連續技。從上半身水平突現 4 把刀刃，再以單角[illegible]螺似地回轉並同時攻擊的技法。地上版可[illegible]十字[illegible]左右來移動。

可作超級取消的技法 ▶ 鬼燕翔

鬼燕舞[illegible]從空中出擊，[illegible]同時落下發出。[illegible]受[illegible]斬或鬼燕翔命中並浮起的對手，在空中使出超級連續技等的連係最有效。

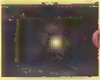
卡魯達

只擁有強大必殺技的卡魯達，意外地無法組合出許多有效且破綻少的連續技。

COMBO CHART	難度 A…3 B…2 C…1 D…1 E…9	
E	NO.01	雷牙
E	NO.02	鬼斬
E	NO.03	襲牙
E	NO.04	蛇斬
E	NO.05	轟牙
E	NO.06	鬼燕舞
E	NO.07	鬼燕翔
E	NO.08	襲鬼
E	NO.09	跳躍強 P → 狂蛇
D	NO.10	跳躍強 K → 斬鬼
C	NO 11	蹲身中 K → 襲牙
B	NO 12	可擊出 21 次以上命中
B	NO 13	跳躍強 K → 蹲身中 K → 轟牙 → 鬼燕舞 → 鬼燕翔
B	NO 14	蹲身中 P → 蹲身中 K → 鬼斬 → 鬼燕舞
A	NO 15	破解防禦 → 跳躍強 P → 雷牙 → 鬼燕翔 → 鬼燕舞
A	NO 16	跳躍強 P → 蹲身強 P → 鬼燕舞 → 鬼燕翔 → 鬼燕舞

D No.9 跳躍強 P →狂蛇

跳躍強 P 距離至最低限度後擊中的話，着地後的狂蛇將轉變成連續技，但不是屬於實戰性質的連續技。



↑ [illegible]著到地時，擊出強P



↑ [illegible]後＋強 K 即可擊出狂蛇，成為連續技。



↑ 共計 3 [illegible] 從這裡無法擊出鬼燕舞。

B No.12 擊出 21 次以上命中率！

合計命中段數可超過 1 段。從飛入強．雷牙完成超級取消技的話，就可以達到。



↑ [illegible]



↑ [illegible]蹲身中 K 取消強．襲牙。



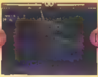
↑ [illegible]的空中，若能擊出鬼燕舞最好。

B No.13 跳躍強K→蹲身中K→轟牙→鬼燕舞→鬼燕翔

蹲身中K取消轟牙相當困難。跳入後輸入→↘↓＋中K、←＋K就能擊出。接下來的步驟就很簡單了。



↑從蹲身強K開始，輸入轟牙的同時，擊出蹲身中K



↑[illegible]空中來超級取消鬼燕舞。



↑[illegible]且腳接觸至地面後，即可用超級取消按出鬼燕翔。

A No.14 蹲身中P→蹲身中K→鬼斬→鬼燕舞

從蹲身開始的鬼斬，較難儘到取消，但若將蹲身中P及蹲身中K想像是其他技法擊出。



↑[illegible]開始的蹲身中PK。[illegible]可以連打



↑蹲身中PK後馬上將鬼斬的輸入取消。



↑[illegible]對手用超級取消鬼燕舞。

A No.15 破裂防禦→跳躍強P→雷牙→鬼燕翔→鬼燕舞

對付浮起的對手，用跳躍落下毆打，著地後再出雷牙，接下來再超級取消技的連續技攻擊。



↑[illegible]



↑著地後立刻，以雷牙接空中連續技，[illegible]後再[illegible]



↑[illegible]取消[illegible]，以空中鬼燕翔[illegible]。

A No.16 跳躍強P→蹲身強P→鬼燕舞→鬼燕翔→鬼燕舞

消3個計量表的連續技，但難度降低了。從蹲身強P擊出鬼燕舞，之後只有等待時機取消罷了。



↑[illegible]輸入[illegible]完成鬼燕舞



↑[illegible]持續出擊，在途中取消鬼燕翔



↑[illegible]用超級取消鬼燕翔

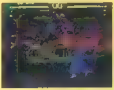
用卡魯達獲勝

身穿厚重的盔甲，身體各處隱藏著刀刃，如謎一樣的男人。他的必殺技，每一項殺傷力都很強，是擁有謎般打擊系列的人物。

基本戰法　**如此一來便能夠得心應手**

▶堅定穩固的守備

必殺力的威力確實驚人，雖沒有發射形技，卻有很多肉彈攻擊。而且一旦遭到防禦，很多情況還會被反擊，因此實際上是很難操作的人物。只是，地上必殺技的襲牙是可胡亂出擊的技法。運用此技可削弱對手的體力。



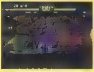
↑結果，跳入是基本普通的打擊人物。

↓但襲牙卻很好用。即使遭到防禦也能削落對手體力



▶機會要確實掌握！

因此，卡魯達不是個可壓制住的人物。把握機會才能確實達成目的。



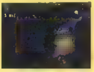
↑在對手跳入攻擊時，使出鬼斬。



↑再以空中取消鬼燕舞追打。



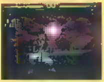
↑跳入出擊時但要以強欲為目標。



↑鬼燕翔→鬼燕舞或鬼燕翔→鬼燕翔

▶善用對空技的極至！

無敵技的鬼斬是不可或缺的，雷牙也擁有相當高的性能。蹲身強P或站立強K也很好。



↑從雷牙到鬼燕翔的追擊順序是固定的。

破解防禦利用法

攻擊判定的出擊雖然很普通，但由於判定的位置低，因此很難擊中跳躍中的敵人。



↑有點難操作的破解防禦。

▶如此使用超級連續技！

地上版的要將方向鍵往對手方向輸入才可以獲得命中數。空中版在擊出後即無法操作，因此必須在此對手高的位置進行打擊，較能提昇命中數。



→趁著取消空中鬼燕舞也是有可能的。

←在地上版的最後遭到防禦。

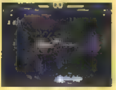


和昇龍裂破操作方法相同，無法到達遠處。從襲牙開始連接雖是固定的順序，但即使是從地上鬼燕舞命中時的情況發招，儘快完成超級取消技的話，也是能夠連接的。



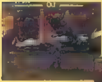
→在鬼燕舞命中時，儘快取消。

←確認襲牙的命中後取消。



▶起身的攻防

跳躍中Ｋ很容易穿透攻擊，因此從那裡開始的連續攻擊是值得期待的（另外，跳躍強Ｐ也很容易命中）。事先預測對手攻擊，在蛇擊落空也可攻擊。起身時，值得以破解防禦攻擊。



←跳躍中Ｋ容易穿透攻擊。



→以地上鬼燕舞突進攻擊情況。

這個就是連續技!!

基本連續 J強Ｐ→下中→強襲牙

應用連續 J強Ｐ→下中Ｐ→下中Ｋ→強襲牙→鬼燕舞→鬼燕翔→鬼燕極

基本連續技是即使遭到防禦也會削弱體力的簡易連續技。應用連續技並不是這樣困難的。

屈辱連續 蛇斬→鬼燕舞（不擊中）

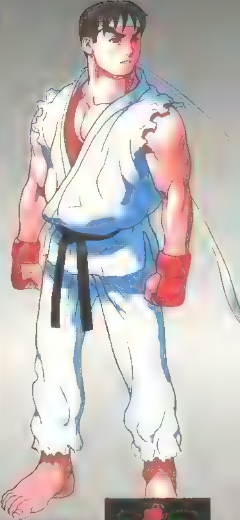
只要命中就能使對手擊倒，以沒有意義的超級取消技來挑撥。



↑將斬鬼或狂蛇以空中連續技方式使用較佳。

RYU







基本・特殊技

弱拳 中拳擊 強拳擊
跳躍 上擊拳 正拳突擊



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

輕踢 中踢 重踢
低掃踢 高踢 迴旋踢



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

跳躍 直拳 上突擊拳



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

蹲身低踢 蹲身踢 回轉掃腿



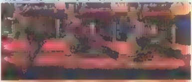
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

銳拳 棒刺 直擊



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向
— — —

跳躍膝踢 跳躍膝踢 跳躍足刀



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向
— — —

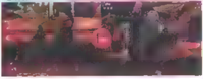
特殊打擊 K

旋風擊 取消 -- 防禦方向



P基本投

過肩摔 取消 - 防禦方向 —



K基本投 K K

巴投 取消 防禦方向



破解防禦 P K

鎖骨割 取消 防禦方向 不可防禦



移動技

阿修羅閃空 →↓↘（or ←↓↙）+P or K 3 個按鈕同時押　取消 －　防禦方向 －



一瞬間擺好姿勢之後，以單腳站立，在對手四周進行移動。著地時並非是無敵狀態，請注意。

必殺技

龍卷旋風脚　↓↘→+P

取消 SC　防禦方向 蹲



以雙手集氣，爲向前方發射的發射形技。以弱、中、強三種力量來變化飛行速度與之後的硬直時間長度。強的力道速度較快，但是破綻較多。

可做超級取消的技法 ▶ 眞空波動拳　滅殺　眞空龍卷　旋風脚　瞬獄殺

昇龍拳　→↓↘+P

取消　防禦方向 立 蹲

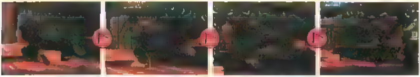


向上跳躍時向上打出拳擊的打擊技。以輕、中、強來變化跳躍的高度及破壞量和之後僵硬時間的長度。技一使出便呈無敵狀態。

可做超級取消的技法 ▶ 眞空波動拳　滅殺　眞空龍卷　旋風脚　瞬獄殺

龍卷旋風脚　↓↙←+K（追加輸入↓↙←+K共 4 次）

取消 SC　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 眞空龍卷旋風脚

向上跳躍回轉時不斷高速踢腳的打擊系技法。最多可使出 4 發。以輕中重來變化跳躍角度及破壞力。

超級連續技

真空波動拳　P

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



消費一格超級連續技計量表，波動拳的強化版，總擊出數為 5 。此技擊出時飛翔敵，即使被對方防禦，也不會受到反擊。

可做超級取消的技法 ▶ 滅殺豪昇龍
真空龍卷旋風腳

滅殺豪昇龍　K

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



消費一格超級連續技計量表，和肯的昇龍裂破的性質相同，此技一出，會向前方滑行，可使出 2 連發強度不同的昇龍拳之打擊系技法。

可做超級取消的技法 ▶ 滅殺豪波動
真空龍卷旋風腳

真空龍卷旋風脚　K

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



消費一格超級連續技計量表。是龍卷旋風腳的強化版。技法一使出便呈現無敵狀態，而且能夠從空中及地面出招。

可做超級取消的技法 ▶ 真空波動拳
滅殺豪升龍

瞬獄殺（LV-3 專用拋投）　P　P　K　P

取消 —　　**防禦方向** —



消費 3 格超級連續技計量表。向前方滑行，捉住對手的一瞬間連續出技給予對手一大打擊，是屬於擒拿拋投型的亂舞技。

可做超級取消的技法 ▶

從殺意波動覺醒的隆

用隆來獲勝

隆的基本性能中只需豪鬼之必殺技便已足夠（但是豪鬼的技術不佳……？），這就是充滿殺意的隆。

▶基本上與隆相同，驅使其他的必殺技吧！

在地面上以發射形技或蹲身強K為主體破壞對手的防禦。以旋風腳（→＋中K）掃腿攻擊，或是用升龍拳防禦時，也可以超級取消技來掩護。



從中間距離[illegible]風腳……昇龍拳，對方[illegible]出手時使命中。



⬆也[illegible]可[illegible]羅[illegible]，[illegible]是使用方[illegible]不明。

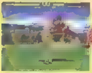


⬆[illegible]連續技[illegible]威力。

龍卷旋風腳與豪鬼一樣，一共可以使出 4 發，所以在使用龍卷的連續技時在使出第 3 發之後可以連接真空龍卷旋風腳。破解防禦的使用方法和隆相同。

▶近身的攻防

和隆一樣，可以使用跳躍中K擊倒的秘技。而且也能用跳躍弱K，不過之後不好連接連續技，所以還是放棄吧。試試看以著地瞬獄殺拋投攻擊。



⬆[illegible]或防禦



⬆[illegible]投，[illegible]成[illegible]

這個就是連續技!!

基本連續 J強P→下中K→波動拳

實用連續 J強P→下中P→下中K→強・龍卷旋風腳×3→真空波動拳→滅殺豪升龍→真空龍卷旋風腳

擁有許多強力必殺技，充滿殺意的隆。不只能從上面的連續技連接超級取消等等各種招式，還能從龍卷旋風腳開始做長時間的連續技。

屈辱連續 裡翻攻擊中K→站立強K→瞬獄殺

CHARACTERS FILE

解開血封印的北斗

ほくと

HOKUTO

北斗





[illegible]藏[illegible]
樣[illegible]現[illegible]的她誰[illegible]話[illegible]
[illegible]也不願意去[illegible]
[illegible]了他









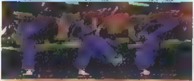
基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
卦激	頸脈止	卦震



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

輕踢	中踢	重踢
蹴頭	膝崩	後蹴



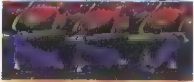
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

掌手	掌激	掌激



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

膝襲	膝激	地這腳



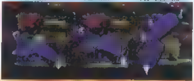
取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向

落手	落掌	落掌



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向
— — —

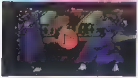
落激	落激	落擴腳



取消 防禦方向 取消 防禦方向 取消 防禦方向
— — —

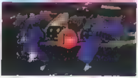
特殊打擊

取消 防禦



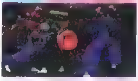
特殊打擊

取消 防禦



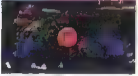
P基本拋投

取消 - 防禦 -



K基本拋投

取消 - 防禦 -



指令拋投

取消 防禦 -



解防禦

取消 防禦方向 -



必殺技

肘激崩 ↓↘→＋P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣連射・擊鳳技 連昇激・連舞

肘激崩是連係的連續技中最主要的技法，技法本身的性能於一般的北斗身上是不會改變的。由於弱肘激崩即便被防禦，也會由北斗開始動作，因此肘激崩的威力並不強。

掌燃擊 肘激崩後、↓↙←＋P

取消 SC　　防禦方向 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣連射・擊鳳技 連昇激・連舞

從肘激崩開始展開連續命中或連升脚之後的追擊時，就以使用本技法為主。被防禦之後為了加長僵直時間，所以必須使用超級取消技來預防對手的反擊。

振脚擊 ↓↙←＋K

取消 SC　　防禦方向 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣連射・擊鳳技 連昇激・連舞

振脚擊可以利用↓↙←＋P產生掌燒擊。只是輸入↓↙←＋K時並不能出現移動技中的「振」。

超級連續技

氣連射　↓↙←↓↙←+P

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 擊風技・連升激・連舞

以原本的北斗繼承的超級連續技。不論是技法的性能，判定等等都不見更改的影子，只要依照原本的方式操作即可。

擊風技　↓↙←↓↙←+K

取消 SC　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣連射・連升激・連舞

這也是繼承的連續技之一，也沒有什麼變更的地方。被防禦時可以使用連續氣連射來施展超級取消。

連升激　↓↘→↓↘→+P

取消 必　　**防禦方向** 立 蹲



可做超級取消的技法 ▶ 氣連射・連風技・連舞

強烈的 2 段提升，擊中時，對手會高高地被拋起。可以從浮起來的對手在落在地面時判定，並且能使出任何的追擊。

連舞　P・P・K・P

取消 ー　　**防禦方向** ー



可做超級取消的技法 ▶ ー

將擒住的對手施以連續攻擊的技法。施展本技時由於並不會出現無敵狀態，所以在施以超級取消技時必須看清楚對手的動向。

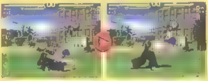
解開血封印的北斗

用北斗來獲勝

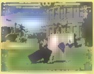
學習許多強力的技法，終於提升能力的北斗。至於該如何引發出她最大的實力便是最重要的課題。

▶在新技法中重見光明

由於基本技法承襲了北斗的技法，所以使用方式沒什麼不一樣，但是在必殺技方面卻有一些變更的地方。其中必學的是振腳擊的派生技，亦即以大跳躍、↓↙←＋P 的掌燃擊之外，還有以弱、中掌燃擊的連續攻擊。其他像是在超級連續技中也有強力的新技，連昇激也要學會，它可以在對手被拋起之後再加以追擊。就以連升激來串連出最強力的連續技吧！



↑[illegible]當然也可用 SC 追擊。



↑[illegible]相同



↑超級連續技[illegible]

▶連升激的追擊中？

連升激擊中之後的追擊，推薦您於稍微往前的地方使用強掌燃擊。然後也能再用 SC 連升激將對方再次拋起的連續技。而在一發連升激中連續發射 SC 氣連發（集氣攻擊）也是不錯的追擊方法。



↑[illegible]擊打中時……



↑[illegible]將對手拋起！

這個就是連續技!!

基本連續 屈中 P→肘激崩→掌燃擊→連升激

應用連續 基本連續技→掌燃擊→氣連射

使用基本連續技時，與其以肘激崩與連升激一口氣輸入，倒不如在肘激崩與掌燃擊之間稍微停一下，再連接使用連升激的效果來得好。最後的氣連射在集氣攻擊時，可以給予對方更多的破壞力。

屈辱連續 連升激→破解防禦

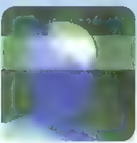
CHARACTERS FILE

サイクロイドーβ

CYCLOID-β

賽克洛依特一β





▶不詳



基本・特殊技

輕拳擊 中拳擊 重拳擊

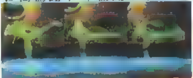
β掌打 β肘打 β裡拳



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

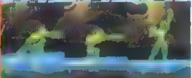
輕踢 中踢 重踢

β高側踢 β中側踢 β低側踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

β搗拳 β直拳 β上擊



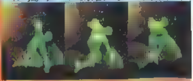
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

β低踢 β低側踢 β飄踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

β搗拳 β跳躍直拳 β跳躍直拳



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

β跳躍輕踢 β跳躍輕踢 β跳躍前踢



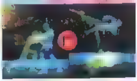
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

特殊打擊



特殊打擊

β 取消 - 防禦 -



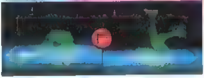
K基本拋投

β迴轉踢 取消 - 防禦方向 -



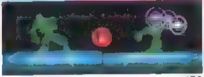
移動技

β前方轉身 取消 防禦方向 -



破解防禦

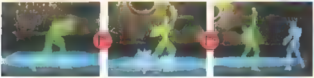
β 取消 - 防禦方向



必殺技

激上拳擊　→↓↘＋P

取消 SC　防禦方向 立 蹲



一面向前滑行，一面使用左一右連續上勾拳的打擊技。和布蘭亞的招式相同。

β.硫横翻踢　→↓↘＋K

取消 SC　防禦方向 立 蹲



和普露娜的招式同型，適合用於對空攻擊的打擊技。不論是以中或強擊出，都會在出招時呈現無敵狀態。

龍卷旋風腳　↓↘→＋K

取消 SC　防禦方向 立 蹲



招式和隆相似，基本上均以強龍卷為主軸，而以按的按鈕不同來變化攻擊的次數。最多（強）可使出3發。

β.飛燕蹴　↓↙←＋K

取消 SC　防禦方向 立 蹲

可做超級取消的技術
β真空龍卷
β飛燕滅腳



和春麗的招式相同，在前方一面回轉，當落下時出招的打擊技。不容易受到反擊。

β.正義牽制　←↓↙＋P

取消 SC　防禦方向 立 蹲



和亞倫的招式相同，以使出的正拳突擊向前方突進之打擊技。被對手防禦時雖會受反擊，但利用超級連續技便能去除破綻。

超級連續技

β必殺王牌　↓↘→↓↘+P

取消　SC　防禦方向　立 蹲



與D．黑庫的招式相同，以不同強度的KILL刀擊連續2次出招的技法。可以空中超級取消技來連結雅龍滅蹴。

可做超級取消的技法 ▶ β鬼燕翔　β雅龍滅蹴　β眞空龍卷旋風腳

β鬼燕翔　↓↘→↓↘+K

取消　SC　防禦方向　立 蹲



指令雖然不同，但是性質與卡魯達的招式性質相同。以β必殺王牌做超級取消出招是不錯的方式。

可做超級取消的技法 ▶ β眞空龍卷旋風腳　β雅龍滅蹴　β必殺王牌

β眞空龍卷旋風脚　↓↙←↓↙←+K

取消　SC　防禦方向　立 蹲

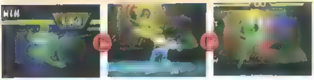


指令與隆的招式相同，性質也差不多。β版的話，就只能在地面上使用。而使用於超級取消時也會因場合有所限制。

可做超級取消的技法 ▶ β雅龍滅蹴

β雅龍滅蹴　跳躍中時↓↘→↓↘→+K

取消　SC　防禦方向　立 蹲



和凱利的招式相同，從空中斜下急降下踢→龍武的技法。使用時處於無敵狀態，也可以和β鬼燕翔之類組成取消技。

可做超級取消的技法 ▶ β必殺王牌　β鬼燕翔　β眞空龍卷旋風腳

用塞克洛依特β來獲勝

謎樣般的人工兵器，不過畢竟只是個單純的遊戲人物。由於擁有比豪鬼還多彩的必殺技，所以可以將之組合做出強力的連續技。

基本戰法　如此一來便能夠得心應手

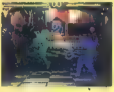
▶以打擊為主體的人物。首先要習慣操作方式！

由於像β龍卷旋風腳之類，部分指令與原本的人物不太相同，所以使用時會覺得有點怪怪的。技法的屬性完全都要靠指令的輸入來做出各種的擊形式，所以一般以發射形技為主要攻擊方式的人可能會有點辛苦？



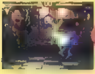
↑以β旋風腳為始的β激上拳擊之類來掌握形勢。

↓β龍卷足以按鈕的次數來決定，取消也很容易。



▶以β飛燕蹴為頭的強力連續技

β飛燕蹴和春麗的招式相同，都是很能困住對手的招式。本招式還能和各種技法組成連續技。



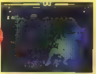
↑從β飛燕蹴連上中蹲踢取消技。



↑β龍捲。如此一來就足夠擊倒對手。



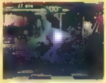
↑中掃腿，β止蕩牽制



↑然後再用超級取消技。

▶對空技的極致！

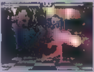
β硫磺翻踢或是蹲身強P都有效。使用β激上拳擊時並沒有無敵時間，所以安全性相當低。



↑還是以β硫磺翻踢最合適。

破解防禦利用法

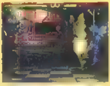
和史考羅馬尼亞的GB同型。從對手的腳部攻擊不利的地方出招。



↑β飛燕蹴……出手，命中率相對提高。

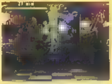
▶如此使用超級連續技！

混合連續技、使用於對空攻擊、反擊。即使是敵人來自空中也能輕鬆對付。



↑從跳上攻擊連續。

由於偏正上方，所以最好是反轉取消或是超級取消技連接使用。



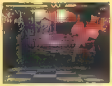
↑命中之後，在空中可以連接β雅龍滅蹴。

由於只能在地面使用，所以最好和正義牽制之類的招式連結。



↑和飛燕蹴為始的連續技體用適可

以β龍捲旋風腳或是β鬼燕翔之類連接成超級連續技使用。



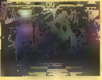
↑是在空中連續技最合適的連續技法。

▶起身的攻防

以跳躍中K命中，在不確定防禦方向的時刻跳入是秘訣。著地之後以β龍卷旋風腳來做取消技，或以安易的連續技出招，都是很容易的操作方式。當被對手防禦時在雙方密接時使出破解防禦也是不錯的方法。



←容易擊中背面的跳躍中K。除了起身之外，其他場合也有效



→以起身攻擊使出GR或β飛燕蹴。

這個就是連續技!!

基本連續 β飛燕蹴→下中K→β旋風腳

廣用連續 J強P→下中P→下中K→中β旋風腳→β必殺王牌→β鬼燕翔→β雅龍滅蹴

擁有的技法相當多，只要將它們加以排列組合，便能編出各種不同的連續技。

屈辱連續 強β旋風腳→β雅龍滅蹴→β真空龍卷

β真空龍卷旋為只能在地面上使用的連續技。將之加以混合的屈辱感是…。



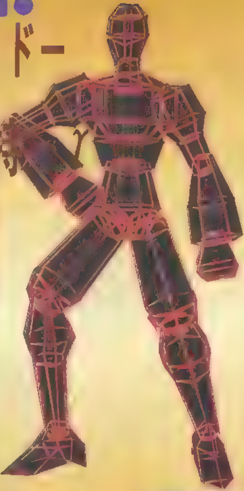
↑碰一碰一的節奏相當合適。

CHARACTERS FILE

サイクロイド−γ

CYCLOID-γ

賽克洛依特γ





▶不詳









基本・特殊技

輕拳擊	中拳擊	重拳擊
DARK 跳躍	DARK 肘擊	DEATH 勾拳



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

輕踢	中踢	重踢
DARK 踢	DEATH 膝擊	DEATH 後旋踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

DEATH 搗擊	DEATH 直拳	DARK 上勾拳



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

DEATH 踢	DEATH 側踢	DARK 旋踢



取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向

HELL 搗擊	HELL 直拳	HELL 直拳



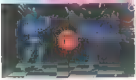
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
−		−		−	

KILL 膝擊	KILL 踢	KILL 前踢



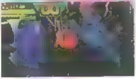
取消	防禦方向	取消	防禦方向	取消	防禦方向
−		−		−	

特殊技(1)



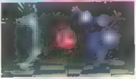
特殊技(2)

天翔空刃劍



破解防禦

甘地斬波



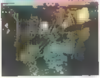
通常投技1

背負投 取消 防禦方向 −



通常投技2

取消 − 防禦方向 −



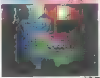
空中投技1

取消 −



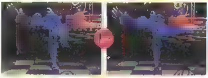
通常投技2

取消



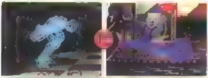
必殺技

ㄱ百裂腳　Ⓚ連打　取消 SC　防禦方向 立 蹲



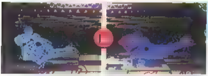
往前一步之後連接腳踢。也可以應用削減技。

ㄱ飛天身擊　←集氣→＋Ⓟ　取消 SC　防禦方向 ● 蹲



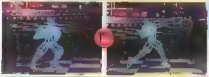
出招時■於無敵狀態，使用順手的話還能使出發射形技。但破綻蠻大的。

ㄱ浮游合金擊　←集氣→＋Ⓚ　取消 SC　防禦方向 立 蹲



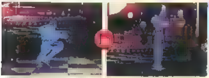
和 SC 連接的連續技最合適。但和ｒ飛天身擊一樣破綻很多所以要小心。

ㄱ終擊雀　Ⓟ或Ⓚ的弱中強同時押下後放手　取消 SC　防禦方向 立 蹲



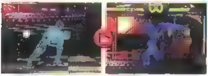
集氣 5 秒以上便能提升威力擊倒對手，但不能和 SC 之類的技法連接。

ㄱ[illegible]　↑集氣↓＋Ⓟ　取消 —　防禦方向 立 蹲



無法控制距離，相當不方便的技法。

ㄱ動靈翻踢　↑集氣↓＋Ⓚ　取消 SC　防禦方向 立 蹲

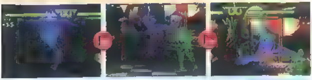


當對空兵器時其可信度不如■■的招式。且 SC 技的出手速度很難變快。

超級連續技

γ 滅殺☆光鹵

取消 SC　　防禦方向 立 蹲

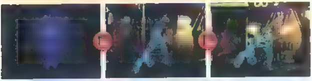


最厲害的應該是連續踵落。跳躍之後較爲攻擊，再以體制的低技對打時，幾乎都能擊潰對手。十分厲害的技法。

可做超級取消的技法 ▶ γ 雙動靈翻踢　γ 惡魔膝摔　γ 轟牙

γ 雙動靈翻踢

取消 SC　　防禦方向 立 蹲

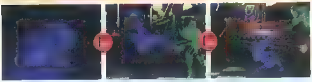


由於 r 的集氣技很多，所以不容易使用 SC。基本上，在着地瞬間輸入指令。當然對空時也可以使用。

可做超級取消的技法 ▶ γ 滅殺☆光鹵　γ 惡魔膝踢摔　γ 轟牙

惡魔膝摔

取消 SC　　防禦方向 立 蹲

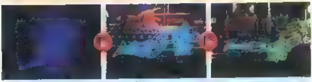


出招的速度雖快，即使被防禦，硬直時間短因而不會受到反擊也是個重點。而且，強力的掃腿系技法更是令人眉開眼笑。

可做超級取消的技法 ▶ γ 滅殺☆光鹵　γ 雙動靈翻踢　γ 轟牙

γ 轟牙

取消 —　　防禦方向 立 蹲



攻擊判斷好，被防禦之後不會有危險，也不能使用SC。不過，使用於奇襲時效果不錯，攻擊有效範圍也很長。

可做超級取消的技法 ▶ —

用塞克洛依特γ來獲勝

來消滅出身邪惡的γ吧。不過，他卻也擁有了許多相似的技法，尤其是以反擊技居多，要小心。

基本戰法 如此一來便能夠得心應手

▶檢查什麼技法會受到反擊

當γ飛天身擊或是γ浮游合金擊被對手防禦時，一定會遭受反擊，相反地，面對對手的硬直攻擊時最好的技法，就屬γ動靈翻踢。集氣的時機不好時，可以屈弱k反擊。



↑應付反擊時使用的必殺技，不要隨便使用以免徒勞無功。



↓決定反擊時當然使用γ動靈翻踢。

▶以拋投技構成的連續技

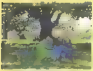
決定向對手施以k拋投時，提前輸入指令，在拋投之後依其方向關係集氣便告完成。



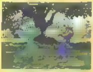
↑在[illegible]時，就ok



↑在[illegible]集氣時輸入動靈翻踢



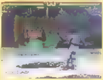
↑[illegible]



↑[illegible]的難度為魅力之所在。

▶這就是對空兵器！

使用γ飛天身擊時呈現無敵狀態，和對手交手時就完全屬於對空戰。



↑使用順手的話就能活用發射形技。看，成功了！

破解防禦利用法

不只是能連接，在弱攻擊中押下GB的話，也是一種相當強悍的戰法。



↑以站立弱P連接取消技。

▶如此使用超級連續技！

[illegible]

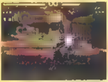
可以大幅度地克制對手的技法，但是SC技巧相當[illegible]難，而且也可以其他技法代替使用。



↑在連續[illegible]技中使用

[illegible]

被對方防[illegible]時會在對手面前落下，這時趕緊使出技法中的硬直。嚴禁胡亂使用。



↑不[illegible]對空，在SC中本技法也有出手[illegible]利用價值。

[illegible]

[illegible]反邊取消，對空兵器等等的信賴感十分濃厚。加到連續技中也非常優秀，破壞力更是驚人。



↑[illegible]振，效果依舊很好，值得使用。

[illegible]

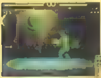
無敵時間長，即使被防禦也不會遭受危[illegible]。而且也很容易和SC合用哦。



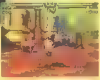
↑對[illegible]常時情況[illegible]不利，最好[illegible]接近的「2」

▶起身的攻防

由於擁有充實的無敵技法，所以能夠安心地起身。當敵人起身加以攻擊時，J強P的背面襲擊或是攻[illegible]時機比較錯開一點的r滅殺☆光鹵的效果都不錯。與其靜待機會，不如主動出擊破解對手的招式來得好。



← [illegible]



→ [illegible]

這個就是連續技!!

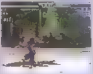
基本連續 J強P→屈中P→屈中K→r飛天身擊

應用連續 屈中k→r夾身摔投→[illegible]翻踢→r惡魔膝摔

和其他人物的技法相比，S的時機較不一樣。面對SC的時機時，最好比其他技法的輸入時[illegible]提早一點。

屈辱連續 背面襲擊J強P→弱P

以2次連續的跳躍攻[illegible]便可搞定。難易度依對手的體力而定。



↑背面襲擊相當困[illegible] 之後的話只要運打就OK了。

下一個是誰？



對戰 CPU 人物
爲了執行慈範而出現的臉孔，由於已下詛咒，所以可以安心。

戰鬥的情況
敵我雙方戰鬥的流程會各別分區出現。讓人一目了然。

要注意這些
CPU 令人討厭的技法及連續技。拜託各位一定要看鬪？

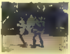


序盤　中盤　終盤

要小心這個技法
破解防禦與破解防禦間的連續。

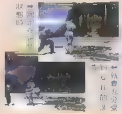
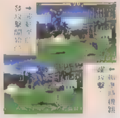
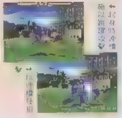
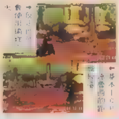
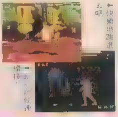


最強的是「險境」。將對方逼入險境的KO勝利是最沒有危險的獲勝方式。其他像是「等待」或是「削減」也是相當高段的戰法。



你……是妖精嗎？

VS CPU

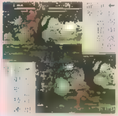
	序盤	中盤	終盤
	狙擊波動拳的空隙！ CPU 中的隆，整個不斷連續使出波動拳，只要視破此招就能輕易擊倒的對手。在最佳時機出手吧。	**不要忘了昇龍拳** 波動拳的跳入時機很重要。太早或太晚都會被攻擊到。	**注意 GB！** GB 在逼擊到畫面二端，而隆正在集氣時就會出現。要小心！
			
SAKURA さくら（櫻）	**攻擊模式是…？** CPU 中的櫻，其形式是以波動拳或跳躍攻擊為攻擊主體。而其貧弱對空技亦是特徵之一。	**抓住波動拳的空隙** 用之前對付隆使用的招式，對櫻也有效。抓住連發的波動拳空隙攻入！	**起身很弱哦！** 由於櫻在起身時很弱，此時就要連續使用徹底的跳躍攻擊來擊倒！
			
KILL DHALSIM ダルシム（達魯西）	**一招闖江湖的小子** CPU 中的達魯西，攻擊招式乃是以瑜珈之火為主體。非常的對付這分人物。	**只要跳進去！** 對付達魯西時，只要跳入應以連續技攻擊便能打倒他。在地面戰時也不必害怕，只要跳進去就夠了。	**輕鬆獲勝的對手！** 最令人高興的是起身時還擊拋投的技法。而畫面二端會出現不確定。
			

VS CPU

序盤	中盤	終盤

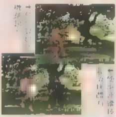
說起肯的話……

CPU中的肯，最有名的是龍之舞以及連續出擊的波動拳，首先要小心的就是這些



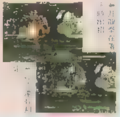
算好時機！

面對連發而來的波動拳時，第一發以跳躍回避，並且算好時機跳入攻擊。



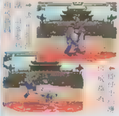
確實的反擊！

昇龍拳之後的反擊，在着地時重覆狙擊技而失敗者大有人在，反擊一定要在落地中途出手。



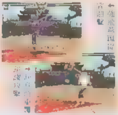
不要被其玩弄！

春麗的招式主要為飛燕蹴及屈強K，首先不讓她在空中，地面翻弄攻擊是一大對策



狙擊飛燕蹴！

由於飛燕蹴是以稍弱→強的形式來攻擊，如果防禦了弱攻擊，接下來就以強力對空技迎擊。



請注意以下幾點

終盤時，當春麗體能量表正在積存時跳入是相當危險的！因為她會向你施展氣功掌哦！



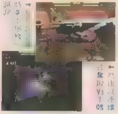
重視迎擊

蓋爾的攻擊主要為超音速風暴以及跳躍攻擊，等待其跳躍再加以迎擊的方式爲有效



超音速風暴之後狙擊！

蓋爾使出超音速風暴之後，馬上會連接地面技法，盯上這個時機跳起攻擊！



最後的起身攻擊

擊倒之後起身時再加以徹底的攻擊。以不斷的跳躍連續技狙技。



VS CPU

	序盤	中盤	終盤

ZANGIEF ザンギエフ（桑基爾夫）

序盤：輕易獲勝的類型

用發射形技的人物，可以輕易獲勝。以發射形技出手時只要不斷地對雙截拳揭腿就行。



中盤：去年的類型

以以往的方式之[illegible]基攻[illegible]法（在畫面二端往後跳攻擊）也有效。[illegible]此一來就不用擔心被摔。



終盤：小心被抛投！

以跳躍爲始的螺旋連續技必定要以跳躍來回避。只要注意這一點，就不必擔心被擊中。



HOKUTO ほくと（北斗）

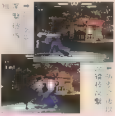
序盤：避免在地面作戰！

北斗最主要的招式是振空擊及屈強[illegible]等等地面戰。首先，避開地面戰是最須注意的重點。



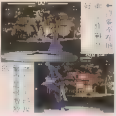
中盤：等待掌擊破！

以蹲身防禦等待掌擊破，只要等待並以必勝模式一對肘漸崩一掌擊破以連續技反擊即可。



終盤：這種選擇也是…

由於北斗沒有強力的對空招式，所以跳入攻擊非常有效。[illegible]記住這一點。



C・JACK ジャック（C・傑克）

序盤：待機！

CPU 中的傑克會以 D，上勾拳[illegible]蹲身防禦，所以只要抓住破綻加以反擊就毫無疑問必能獲勝。



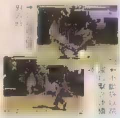
中盤：注意跳躍攻擊

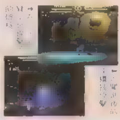
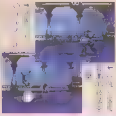
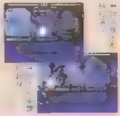
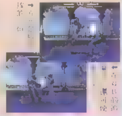
果敢地跳入並不是不好，但是對方有時會以上勾拳迎擊，所以不要太過自[illegible]。



終盤：起身時攻擊吧

擊倒對方之後，起身時不斷出招，一口氣將之擊倒是最常用的手段。跳起之後以連續技狙擊。



VS CPU	序盤	中盤	終盤
D.DARK	**要知道黑庫的連繫！** 設置EX超戀[illegible]之後[illegible]DARK金線[illegible]→＋中K。首先先決是看穿此招式先決點。 	**[illegible]視闖入!!** 因爲地雷，所以地上[illegible]不盡理想，但如能重視闖進主體的攻擊的話，就沒問題可以過關。 	**注意GB喔！** 雖不是規則，但若有〝黑庫也有GB〞此一念頭，則會注意到突然的GB。 
PULLUM プルム（普露娜）	**基本上要蹲身等待** 利用蹲身防[illegible]來誘惑ドラル〇ブルス，防禦之後的反[illegible]有效。反擊以長範圍的技法，這是鐵則。 	**[illegible]空性能出類拔萃** 由於普露娜跨躍普利姆倒轉踢、J強K超群的對空性能，要控制過度的跳入。 	**GB [illegible]發模式** 普露娜在我方固守時[illegible]亂發GB，但由於追擊下手很輕，即使沒有警戒也沒關係。 
	基本上是防禦等待 史[illegible]羅馬尼亞因爲多用S・スライダー・S・トカチェフ[illegible]底蹲身防[illegible]，等待時機反[illegible]。 	**留意天空的警報** 對這邊的跳入，多以Sヘッド及J強K來反[illegible]。如果想瞄準，就是起身了。 	**注意這個連繫** [illegible]バック轉落下後要注意。其後如疏忽大[illegible]手的話[illegible]挨倒接下來的S・スライダー一頓攻[illegible]。 

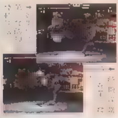
VS CPU

	序盤	中盤	終盤

KAIRI カイリ（凱利）

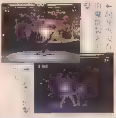
序盤：可伺機神氣發動的疏忽

電腦凱利有連續射擊神氣發動的習慣，所以閃過第一發，配合第 2 發跳入吧！



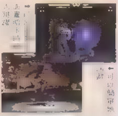
中盤：起身弱！

凱利戰起身時，反覆跳躍攻擊是相當有效的手段。奪去擊倒的話，一定要重覆喔！



終盤：注意凶邪連舞喔

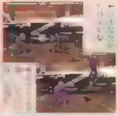
電腦凱利使用跳躍攻擊→凶邪連舞此連擊，用跳躍來回避這個連擊。



ALLEN アレン（亞倫）

序盤：酷似隆・肯

亞倫有亂發Ｓフォース（精神念力）及Ｒドラゴン（朝陽龍）的壞習慣，攻擊模式酷似隆・肯。



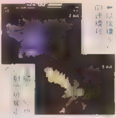
中盤：看穿Ｓフォース

基本模式是和隆・肯一樣，抓住發射形技的疏忽跳入。Ｒドラゴン（朝陽龍）等待也有效。



終盤：只有這個要注意！

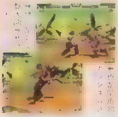
亞倫一貯存計量表，便以跳入而來的連續技攻擊。要徹底防禦才是安全良策。



##

序盤：攻擊模式就是這個

電腦唐朗亂發由中間距離來的ラリアット、ガンジスＤＤＴ。攻擊模式非常的單純。



中盤：徹底貫徹防禦

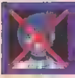
以等待蹲身，使ガンジスDDT 爆發，在疏忽當口反擊的話，可輕易獲勝。



終盤：沒有！

電腦唐朗幾乎不使用プラズマボム，沒必要警惕於跳入後的拋投。



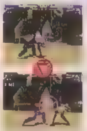


ブレア
VS. 布蕾亞

布蕾亞雖然擅長利用多彩多姿足技來攻擊，但有破綻的機會也是在其足技中。

以蹲身防禦來弔誘自滅！

電腦布蕾亞，以シュートキック及スライディングアロー的攻擊為主。由於不論防禦哪■，都可以反擊，在這裡徹底地防禦引誘技法的爆發，可說是最好的手段。當然啦，反擊是以連續技攻擊。



被跳入時…

有時一緊固蹲身防禦對手就跳入攻擊，此時利用通常對空技（屈強P）等，從容迎擊吧，通常對空技不會跳錯，可說是安全且確實的迎擊方法。



要注意此技法

布蕾亞使用遠距離來的連續技→SC的連擊。由於遠距的連續技會落空所以很容易出手。但在此，先看看情況，再反擊吧。





ベガ
VS. 貝嘉

種類繁多的強力突進技。確認反擊方法！

クブルニープレス（■膝摔）、ホバーキック不可能利用打擊來作反擊。必定以拋投來作反擊。唯一只有サイコクラッシャー（精神衝爆）才可以用打擊作反擊。



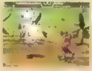
ヘッドプレス之後的處理也很重要！

ヘッドプレス（頭摔）之後的スカルダイバー，此時是反擊的機會。用通常的對空技確實迎擊。必殺技對空也不壞，但是一改變スカルダイバー的軌道，就成危險狀態。



要注意此技法

要注意的技法是作為對空迎擊來使用的サイコキャノン（精神念力加農砲）。雖使跳入攻擊貝嘉，這絕不是個壞選擇，但也同時產生的風險。體力少時，不跳躍是平安無事的。





VS. 隆

電腦隆兩基本模式廣泛通行

含殺機的隆只有在顏色變黑時，電腦隆的基本模式才可通用。圓含殺機的隆，也是圖連續發射波動拳的習慣，可圖過第 1 發的波動拳，在看到第 2 發的適當時機跳入。





不要放過阿修羅閃空！

阿修羅閃空在移動中是全身無敵的，但在動作開始及終了時，存在可反擊的破綻。利用阿修羅閃空開始移動之後，不要放過在結束時反擊，這個是 VS 殺機隆的鐵則。



要注意此技法

殺機隆的場合，要注意其使用 SC。從跳入連續技而來的 SC，可一口氣奪走體力。可以的話，連續計量表的殘數，要經常把據住。





破解除血封印 VS. 北斗

必勝模式是等待在地上戰的掌擊擊！

圖中間距離而的振腳擊及屈強 K，由於是不容易對付的，在此只管緊固好蹲身防禦，等待肘圖崩一圖擊擊的連擊。反擊以連續技，超級連續技！





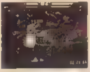
跳入也有效

圖血的北斗，由跳入來進攻也是有效的手段。北斗具有地上戰強，空中戰弱的特徵。



要注意此技法

血的北斗戰要注意的是地上戰。基本上是用蹲身防禦來防固身軀，不要與北斗擅長的地上戰硬碰硬，這圖圖重要的。以自己的步調來進行作戰，是常勝的捷徑。



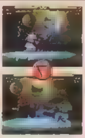
サイクロイド ベータ

VS. 賽克洛作特 β

對靈活對處的β而言，在等[illegible]傾向的戰鬥是重點，長期戰[illegible]

對於連續攻擊而來的電腦。

這些隱藏人物，反應比什麼都快，對於這邊的技法都能完美應對，採[illegible]行動。基本上是鞏固防禦，等待普利姆倒轉踢及飛燕蹴來作戰。對普利姆倒轉踢，依各個人物的強力連續技攻擊，在飛燕蹴則以[illegible]鞏固。



要注意此技法

應該特寫[illegible]是由對[illegible]真器做取消的雅龍滅蹴。對β，儘可能避免跳入，若被擊中的話，就[illegible]飽嘗泥土了。基本上是要握[illegible]於地上戰對手攻[illegible]的[illegible]應戰法。就所謂的見招拆招。

總之胡門

有時可見其胡門的ホバーキック。因[illegible]時是作為超級連續的誘餌要注意。SC計量表如果沒有的話，以拋投為目標也蠻有[illegible]的。





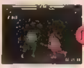
サイクロイド ガンマ

VS. 賽克洛作特 γ

[illegible]因[illegible]系[illegible]進動作是蠻弱的[illegible]好[illegible]堅守使其[illegible]

輕鬆獲勝，不擅長防禦

持有所謂サマーソルト的對空技，但不太中意，不太使用。在這裡以穿透攻擊來的連續技攻擊好。





要注意此技法

スカロクラッシャー的危險在於無敵時[illegible]長，攻擊判定長。不會組合成連續技，在近距[illegible]時使用。建議防禦後以範圍廣的技法反擊。

超級連續技用盡型

他也是一貯存計量表，就如發[illegible]似的使用計量表。如果是這樣的話，暫且停手，等到計量[illegible]用完為止。





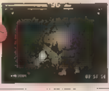
↑スカロクラッシャー判定強，範圍長

VS 豪鬼

不要放過了豪波動拳連發

他也是發 1 次發射形技後會再發 1 發的人物之一。全人物皆可利用蹲身中 P，可引誘豪波動拳，真令人高興。





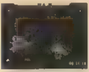
這樣的事也

以櫻 VS 豪鬼時，使防禦強的春風腳之後，再出擊一次強春風腳，會命中。無法獲勝時，就使用這招吧。



要注意此技法

要注意貯存 SC 計量表時的連續技。從跳躍攻擊來的連續技及在地上的瞬殺豪波動很多。放棄 1 回合，使計量表用完也是手段之一。保持距離。

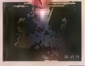


VS 卡魯達

可瞄準常跳躍攻擊之後。

卡魯達在跳躍攻擊之後，大部份是使用具鬼斬的連擊。鬼斬一著地，因幾乎沒有僵硬時間，在落下中迎擊吧！不要期望大損傷。





兩選擇真好。

使用移動技的舞後常常以拋投或鬼斬之攻擊而來，如何在卡魯達着地前拋投的話最好。時機是重要的。



要注意此技法

貯存計量表時，鬼斬一命中，會不惜使用 SC。由於一口氣可奪走將近一半的體力，可要注意了。襲牙後試著反擊，他是不能原諒的。



必殺技指令
全技表

隆

旋風腳	→+中腳
波動拳	↓↘→+拳
昇龍拳	→↓↘+拳
龍卷旋風[illegible]	↓↙←+腳（追加入力 ↓↙←+腳計3次爲止）
眞空波動拳	↓↘→↓↘→+拳
眞空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+腳
空中眞空龍卷旋風腳	空中↓↙←↓↙←+腳

櫻

あはは	弱腳、弱腳←、[illegible]拳、強拳
波動拳	↓↘→+拳（可連打聚氣）
咲櫻拳	→↓↘+拳
春風腳	↓↙←+腳
眞空波動拳	↓↘→↓↘→+拳
亂櫻	↓↘→↓↘+腳
春一番	↓↙←↓↙←+腳
春嶽殺	[illegible]拳、[illegible]拳→、弱腳、強拳

春麗

雙拳打	→+中拳
鷹爪腳	跳躍的同時↓+中腳
百裂腳	腳連打
飛燕蹴	↓↙←+腳
回轉的鶴腳蹴	↓↘→+腳
千裂腳	↓↘→↓↘→+腳
氣功掌	↓↘→↓↘→+拳

肯

波動拳	↓↘→+拳
昇龍拳	→↓↘+拳
龍卷旋風腳	↓↙←+腳 （可連續追加輸入4次）
昇龍裂破	↓↘→↓↘+拳
神龍拳	↓↘→↓↘+腳

達魯西

旋轉頭擊	跳躍中↓（或↘）+強拳
旋轉踢	跳躍中↓（或↘）+強腳
挑發	跳躍中→↗↑↖←+腳
瑜珈浮游	→↓↘（或←↓↙）+拳 （或腳）3鈕同時按
瑜珈之火	↓↘→+拳
ヨガフレイム	↓↙←+拳
瑜珈火擊	→↓↘+腳
瑜珈地獄火	↓↘→↓↘→+拳
瑜珈超卷踢	跳躍中 ↓↘→↓↘→+腳
瑜珈聖傳	↓↙←↓↙←+腳

蓋爾

後旋轉肘節	➡＋強Ⓟ
軋滾紋	⬅（或➡）＋中Ⓚ
猛樁腳踢	⬅（或➡）＋強Ⓚ
超音速風暴	⬅集氣➡＋Ⓟ
翻身踢	⬇集氣⬆＋Ⓚ
開局臂擊	⬅集氣➡⬅➡＋Ⓟ
雙重翻身踢	↙集氣↘↙↗＋Ⓚ

北斗

肘崩	➡＋強Ⓟ
刈蹴	➡＋強Ⓚ
流水	一回轉＋Ⓟ
肘激崩	⬇↘➡＋Ⓟ
掌擊破	肘激崩後，⬇↘➡＋Ⓟ
護流攻	⬅⬇↙＋Ⓟ
振空擊	⬇↙⬅＋Ⓟ
振腳擊	⬇↙⬅＋Ⓚ
振	振空擊或振[illegible]擊後⬇↙⬅＋Ⓟ或Ⓚ
氣鍊射	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ
擊風技	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓚ

[illegible]

KNIFE ナイトメア	➡＋中Ⓟ
DEATH 中旋踢	➡＋中Ⓚ
KILL 刀擊	➡⬇↘＋Ⓟ
DARK 金線擊	⬇↘➡＋Ⓟ
DARK ホールド	DARK 金線擊命中後⬅＋Ⓟ
DARK 電擊光	DARK 金線擊命中後Ⓟ
EX-[illegible]懸臂	➡↘➡＋Ⓚ
KILL 步形	⬇↘➡⬇↘＋Ⓟ
DARK 絕扣擊	⬇↘➡⬇↘＋Ⓚ

桑基爾夫

飛踝身[illegible]	跳躍中⬇＋強[illegible]
雙截拳	Ⓟ 3 鈕[illegible]時按
快速雙截拳	Ⓚ 3 鈕同時按
螺旋重打	回轉方向鍵 1 次＋Ⓟ
俄羅斯爆擊	回轉方向鍵 1 次＋Ⓚ
終極原子爆擊 (LV1)	回轉方向鍵 2 次＋Ⓟ
終極原子爆擊 (LV3)	回轉方向鍵 2 次＋同時按Ⓟ 3 鈕
超級碎石擊	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓚ
碎石擊取消（在第 4 發停止）	超級碎石擊中⬇↙⬅＋Ⓚ

C・傑克

直行衝刺	⬅集氣➡＋Ⓟ
衝刺上擊	⬅集氣➡＋Ⓚ
終極拳擊	Ⓟ（或Ⓚ）3 鈕同時按
巴帝克英雄式	⬅↙⬇↘➡＋Ⓟ
足球踢	⬅↙⬇↘➡＋Ⓚ
全壘打英雄	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ
瘋狂傑克拳	⬅集氣➡⬅➡＋Ⓟ
狂飆野牛	⬅集氣➡⬅➡＋Ⓚ

普雷娜

アラクル・リスト	➡＋中Ⓟ／跳躍中⬇＋中Ⓟ
ドリル♤プルス	⬇↘➡＋Ⓚ／跳躍中⬇↘➡＋Ⓚ
プリム◇キック	➡⬇↘＋Ⓚ
テネル♧キック	⬇↙⬅＋Ⓚ
プラエク♥ラーム	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓚ
レスアル★カーナ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓚ

史考羅馬尼亞

ステップインアッパー	→＋中Ⓟ
かかと落とし	→＋中Ⓚ
スカロダッシュ．スカロタックル	→→
スカロバック轉	←←
高笑い	→↘↓↙←↖↑＋Ⓟ
スカロヘッド	→↓↘＋Ⓟ
スカロクラッシャー	↓↘←＋Ⓟ
スカロスライダー	↓↘→＋Ⓚ
スカロダイブ	←↓↙＋Ⓟ
スカロトカチェフ	←↓↙＋Ⓚ
スーパースカロクラッシャー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
スカロドリーム	弱Ⓟ、弱Ⓟ→、弱Ⓚ、強Ⓟ

亞倫

うりゃー！キック	→＋中Ⓚ
熔燒踢	←↙↓↘→＋Ⓚ
精神念力	↓↘→＋Ⓟ
朝龍■	→↓↘＋Ⓟ
巴義拳擊	←↓↙＋Ⓟ
火念力	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
三重破解	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

布蕾亞

手刀	→＋中Ⓟ
ステップサイドキック	→＋中Ⓚ
ライトニングニー	→↓↘＋Ⓚ
シュートキック	↓↙←＋Ⓚ（追■輸入） ↓↙←＋Ⓚ計 3 次爲止
シュートアッパー	→↓↘＋Ⓟ
スライディングアロー	↓↘→＋Ⓚ
ミラージュコンボキック	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
スピンサイドシュート	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

凱利

龍武	→＋中Ⓚ
神氣發動	↓↘→＋Ⓟ
魔龍裂光	→↓↘＋Ⓟ
魍魎渦■	↓↙←＋Ⓚ（追加輸入 ↓↙←＋Ⓚ計 3 次爲止）
神鬼發動	跳躍中 ↓↘→↓↘→＋Ⓟ
射■兇手	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
凶邪連舞	弱Ⓟ・弱Ⓟ→・弱Ⓚ、強Ⓟ
雅龍滅蹴	跳躍↓↘→↓↘→＋Ⓚ

ラリアット	→↓↘＋Ⓟ
ダランキャッチ	←↓↙＋Ⓟ
ガンジスDDT	→↓↘＋Ⓚ
ブラフマボム	一回轉＋Ⓟ
インドラ橋	一回轉＋Ⓚ
黃昏ラリアット	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
インドラ～橋	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
超絕鬼神ボム	二回轉＋Ⓟ

豪鬼

旋風腳	→＋中Ⓚ
天魔空刃腳	跳躍中↓＋中Ⓚ
前方轉身	↓↙←＋Ⓟ
阿修羅閃空	→↓↘（或←↓↙）＋ Ⓟ（或Ⓚ）3 鈕同時按
豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋Ⓟ
斬空波動拳	跳躍中↓↘→＋Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
龍卷斬空腳	↓↙←＋Ⓚ（追加輸入 ↓↙←＋Ⓚ計 4 次）
滅殺豪波動	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
天魔豪斬空	跳躍中↓↘→↓↘＋Ⓟ
瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ→・弱Ⓚ、強Ⓟ

貝嘉

貝嘉淩波微步	→↓↘（或←↓↙）+Ⓟ（或Ⓚ）同時按Ⓟ 3
精神爆衝	←集氣→+Ⓟ
雙膝摔	←集氣→+Ⓚ
頭摔	↓集氣↑+Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	頭摔命中後 Ⓟ
精神念力加儂砲	←集氣→←→+Ⓟ
惡魔膝摔	←集氣→←→+Ⓚ

[illegible]殺意波動拳覺醒　隆

旋風腳	→+中Ⓚ
阿修羅閃空	→↓↘（或←↓↙）+Ⓟ（或Ⓚ）3個鈕同時按
波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
龍卷旋風腳	↓↙←+Ⓚ（追加輸入↓↙←+Ⓚ可連續輸入4次）
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+Ⓚ
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+Ⓚ
空中真空龍卷旋風腳	空中↓↙←↓↙←+Ⓚ
瞬獄殺（限LV3）	弱Ⓟ、弱Ⓟ→、弱Ⓚ、強Ⓟ

賽克洛依特 β

β旋風腳	→+中Ⓚ
β前方轉身	↓↙←+Ⓟ
β激上拳擊	→↓↘+Ⓟ
β硫磺◇翻踢	→↓↘+Ⓚ
β龍卷旋風腳	↓↘→+Ⓚ
β飛燕蹴	↓↙←+Ⓚ
β正義牽制	←↓↙+Ⓟ
β KILL 王牌	↓↘→↓↘→+Ⓟ
β鬼燕翔	↓↘→↓↘+Ⓚ
β真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+Ⓚ
β雅龍滅蹴	跳躍↓↘→↓↘→+Ⓚ

卡魯達

斬鬼	→+強Ⓟ
狂蛇	→+強Ⓚ
舞	→↓↘+Ⓟ 3鈕同時按
幻	受損中Ⓟ 3鈕同時按
鬼斬	→↓↘+Ⓟ
襲牙	↓↘→+Ⓟ
轟牙	←↙↓↘→+Ⓚ
蛇斬	←↓↙+Ⓟ
雷牙	→↓↘+Ⓚ
鬼燕翔	↓↘→↓↘+Ⓟ
鬼燕舞	↓↙←↓↙←+Ⓟ※空中可

解開封印的　北斗

肘崩	→+強[illegible]
刈蹴	→+強Ⓚ
流水	一回轉+Ⓟ
肘激崩	↓↘→+Ⓟ
掌燐擊	肘激崩後、↓↙←+Ⓟ
振腳擊	↓↙←+Ⓚ
掌燐擊	振腳擊後、↓↙←+Ⓟ
氣連射	↓↙←↓↙←+Ⓟ
擊凰技	↓↙←↓↙←+Ⓚ
連舞	弱Ⓟ、弱Ⓟ→、弱Ⓚ、強[illegible]
連昇激	↓↘→↓↘→+Ⓟ

賽克洛依特 γ

γ側靈踢	←（或→）+強Ⓚ
γ天魔空刃腳	跳躍中↓+中Ⓚ
γ百裂腳	Ⓚ連打
γ飛天身擊	←集氣→+Ⓟ
γ浮游合金擊	←集氣→+Ⓚ
γ終極拳	Ⓟ或Ⓚ 3個鈕同時按
γ頭摔	↓集氣↑+Ⓟ
γ動靈[illegible]踢	↓集氣↑+Ⓚ
γ滅殺★光鹵	↙集氣↘↙↗+Ⓟ
γ[illegible]	↙集氣↘↙↗+Ⓚ
γ轟牙	←集氣→←→+Ⓟ
γ惡魔膝摔	←集氣→←→+Ⓚ

秘技的咀咒…



●各種史考羅馬尼亞情報

爲什麼只有史考羅馬尼亞，所有攻擊鍵都有對應的顏色呢？從全部 6 色中，選出喜歡的顏色來作戰吧！



●所謂無用又困難的挑撥技高笑

史考羅馬尼亞的特殊高笑。此技法，什麼攻擊力也沒有，在那裡高笑。也不可以取消，單是只有危險的挑撥行爲。一定要拼命地使用喔！

高笑	➡↘⬇↙⬅↖⬆+P	—



●"スカロドリームファイナル"然後……

スカロドリーム命中，根據十字鍵方向及攻擊鍵的組合，可看到與眾不同改變過後的スカロドリーリム。⬅（ or ➡）＋弱P＋中K，普通的視點。

スカロドリームファイナル
スカロドリーリム一面接弱P＋中K，配合場景的更換，如下列輸入。 ⬇，⬅，➡，➡，⬇，⬅
スカロドリーム・趣味版
スカロドリーリム命中後，⬇＋弱P＋中P



←在點頻的最後，出現了對[illegible]



←趣味版，[illegible]

祕技的詛咒！

●隱藏人物出現的方法

在最初玩遊戲時，只能使用隆～卡魯達 19 個人物。為了使用其他的人物，有必要通過行家模式。



↑行家模式如果沒有這個程度的通過的話，隱藏人物無法使用。



↑累計分數如超過 400，到賽克洛伊特 γ 的 4 個人物會出現。

●使用電腦豪鬼、貝嘉、卡魯達的方法

可使用只有 CPU 才會出現的超強角色，豪鬼、貝嘉、卡魯達。合計分數如果超過 1600 分的話，可使用的人物追加 3 人。



↑行家模式的總分如果超過 1600 分的話，OK。



↑使用電腦人物時，可按開始鍵來決定。









在殺意波動中覺醒的隆	100PTS	800PTS	電腦貝嘉
被解除血的封印的北斗	200PTS	1200PTS	電腦卡魯達
賽克洛依特 β	300PTS	1600PTS	電腦豪鬼
賽克洛依特 γ	400PTS	全部問題過關	祕・密（P.206）

●換成電腦來作戰（只有團體對戰模式

在團體對戰模式中，只有 1 回合可以電腦代替來作戰。方法是在 VS 畫面上，只連續按 L2 鍵及選擇鍵。



↑在這個畫面時，直按 L2 + 選擇鍵……。



↑換成電腦來作戰。對戰對手會嚇一跳，應戰法突然改變了？

祕技的咀咒



在實踐模式內，完全制霸行家模式，終於進入眼簾的是木桶關卡。……回來啦……。

●贏得分數的重點①得點的安排

黑色木桶的第 2 個及粉紅色木桶的全部，然後是白色木桶一次全破壞的話，會有高額得點。還有在時間內如果一次也沒跌倒的話，就可得到技術點。





●贏得分數的重點②賺取連續得點

破壞木桶時在分數尚未消失時，破壞下一個木桶就會得到連續點，而且，接續的愈多，會乘上更多的分數（最高 100）。真是好賺的場所。



➡分數到乘上 100 為止，得分迅速增加。

⬅2、4、8 逐漸提高的分數……。



破解防禦!!



⬅在黑木桶上插入破解防禦，藍色木桶……。



➡迅速地連接，到黑木桶為止的話是 10000 分 × 100！

跌倒就可惜啦!!



⬅最初時，是什麼跟什麼曖昧不明的技術得點，如前文所言，不跌倒的話，就可得到此獎金，有 500000 分喔！

＊【從最初開始玩獎金遊戲的指令】將游標移置實踐模式，按著按一次開始鍵，輸入方向鍵上、上、右、上、右、上，然後再按一次開始鍵。如此一來，在實踐模式中，就可選擇得點遊戲。但是，不能保存記錄。



快打旋風.EX
PLUS α

超・級・金・手・指・密・碼



1P 生命力，憤怒全滿
———「801D6BB4 96C7」

21P 生命力，憤怒全滿
———「801D80DC 96C7」

練習模式中得分點數很高
———「801EC4B0 270F」

在練習模式中所有人物皆可達到最高 RANK(16/16)

RAY	「801E9DC8 FFFF」
KEN	「801E9DCA FFFF」
CHUN-LI	「801E9DCC FFFF」
GULIE	「801E9DCE FFFF」
ZANGIEF	「801E9DD0 FFFF」
HOKUTO	「801E9DD2 FFFF」
D・DARK	「801E9DD4 FFFF」
SKULLOMANIA	「801E9DD6 FFFF」
PULLUM	「801E9DD8 FFFF」
C・JACK	「801E9DDA FFFF」
KAIRI	「801E9DDC FFFF」
ALLEN	「801E9DDE FFFF」
DARUN	「801E9DE0 FFFF」
BLAIR	「801E9DE2 FFFF」
VEGA	「801E9DE4 FFFF」
GOUKI	「801E9DE6 FFFF」
GARUDA	「801E9DE8 FFFF」
DHALSIM	「801E9DEA FFFF」
SAKURA	「801E9DEC FFFF」

※搭配練習模式得分點數很高及練習模式最高 RANK 密碼，選擇練習模式 (PRACTICE) 後，再選 EXPERT MODE（行家模式）對打一場後再離開時會發現了一些，一開始無法選擇的人物，並且在練習模式中，會多出快打旋風 2 的 BONUS MODE。



快打旋風 EX 〔強化版〕
(STREET FIGHTER EX PLUS α)



1997年8月15日　初版發行

發行人　李志亮
發行所　次世代出版社
監製　兄弟・晉森

發行地址　次世代出版社
板橋市三民路二段 28 號 7 樓
電話 (02)961-6654　傳眞 (02)961-7204

企劃・編輯　Kimmy ・曾 ANSONY
文字編輯　廖美仙　鄒永中　徐嘉慶
美術主編　Kimmy
美術編輯　曾淑娟　林玉卿　阿芬仔
美術協力　雷卓
電腦排版　陳瓊華　■銘秀　吳玲玲
法律顧問　經緯法律顧問　張　靜律師
印　　刷　鴻大印刷廠
定　　價　260 元

本書如有缺頁，破損請寄回以上地址更換！

※本書所登刊圖片、商標，其版權歸所屬公司所有。